

**AÇÃO**

20 páginas a mais, pelo mesmo preço  
Novas seções e mais dicas para você

# GAMES



**NINTENDO 64**  
**BANJO-KAZOOIE**  
**A AVENTURA DO**  
**MOMENTO**

14 páginas com  
mapas completos  
para ir até o final

**MEGA DRIVE**  
**PHANTASY STAR 3**  
**EM PORTUGUÊS**

Um RPG que  
muda conforme  
a esposa, os filhos  
e netos que você tem

**PLAYSTATION**

## BATMAN & ROBIN

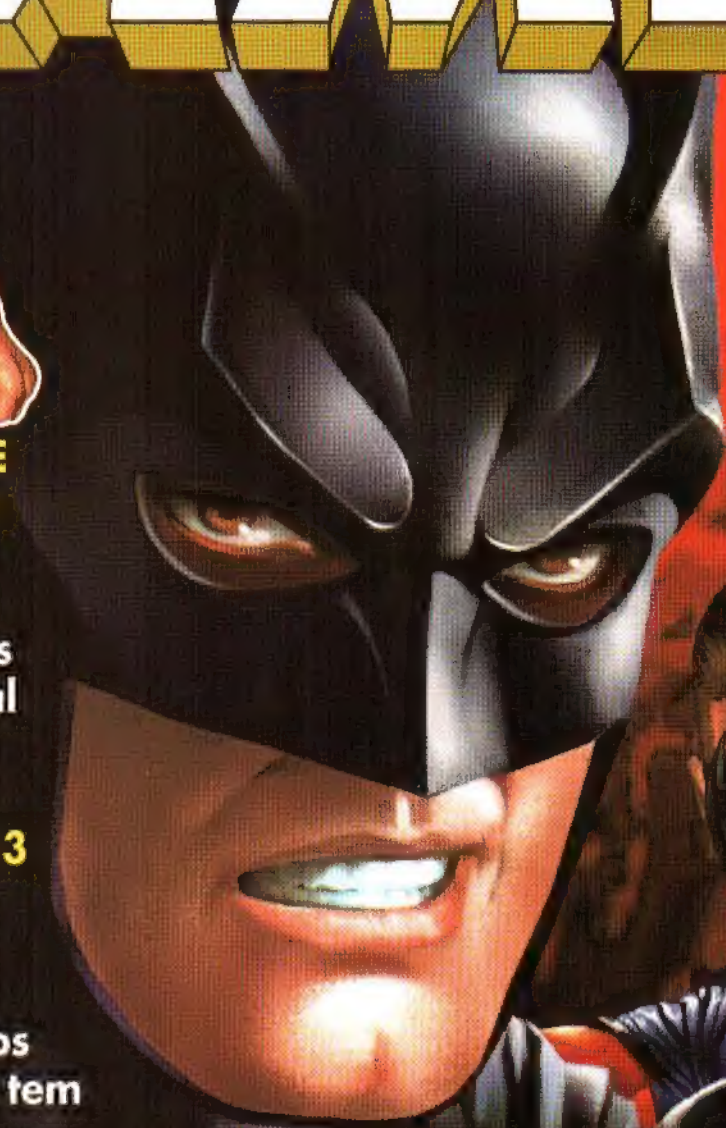
- O melhor jogo da história do Morcego
- Toques, itens e manhas para jogar e vencer

Edição Nº 132  
Outubro de 1998  
R\$ 3,50



### PIRATARIA

Veja como  
os games  
falsificados  
destróem o seu  
videogame



**ESPECIAL: NOVOS ACESSÓRIOS PARA O SEU VIDEOGAME**



1. The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its sales targets.

**COMPRE PELA INTERNET**  
**www.dshop.com**



## Jogos da edição

### Master System

48 X-Men Mojo World

### Mega Drive

49 Phantasy Star

### Playstation

46 Azure Dreams

36 Batman & Robin

47 Blue

40 Rival Schools

56 Tomba

42 Ultraman Tiga & Ultraman Dyna

43 WWF War Zone

### Nintendo 64

18 Banjo-Kazooie

33 Gex

32 Star Soldier

32 Super Robot Spirits

### Computadores

51 Formula 1 97

51 Dark Earth

### Arcade

52 Street Fighter Alpha 3

### Dicas

64 Alien Trilogy - SAT

60 Arkanoid Returns - PST

59 Blo Freaks - PST

64 Crisisbeat - PST

64 Enigma - PST

66 F-1 World Grand Prix - N64

62 F-Zero X - N64

60 Forsaken - N64

64 GT 24 - SAT

66 Image Fight - PST

63 Kattobi Tune - PST

59 Kobe Bryant - N64

60 Mortal Kombat 4 - PST

66 N2O: Nitrous Oxide - PST

61 NBA Shoot Out 98 - PST

60 NHL Breakaway 98

61 Ranma 1/2 - PST

61 ReBoot - PST

62 Sengoku Ace 2 - SAT

63 Street Fighter Alpha 3 - ARC

61 Swagman - PST

64 Rampage World Tour - N64

62 War Games - PST

59 Wild Chopper - N64

61 Winning Eleven 3 - PST

### Dicas 65

### Gameshark

Alundra - PST

Armored Core - PST

Beyond the Beyond - PST

Brahma Force - PST

Dark Legend - SAT

Hexen - PST

Legend of Oasis - SAT

Missão: Impossível - N64

Powerslave - PST/SAT

Top Gear Rally - N64

WWF in Your House - SAT

WWF War Zone - N 64

### Shots 10

Notícias do mundo dos games

### Pré-lançamentos 16

Jogos que vão pintar em breve

### Lançamentos 32 a 57

Jogos avaliados e cotados

### Dicas 59

Truques, senhas e códigos

### Feras em ação 56

Estratégias para vencer

## Nossas seções

### X-Salada 5

A sua seção de diversão:

Desafios, fotos e Internet

### Leitores em ação 6

Cartas & Desenhos que você nos mandou

### Reportagem 8

Saiba como os jogos piratas destróem os videogames



## Aventura Banjo-Kazooie (N64) 18

Todos os mapas com tudo o que você precisa para chegar ao final



## Ação Batman & Robin (PST) 36

Todos os toques para vencer o Mr. Freeze



## Luta Street Fighter Alpha 3 (Arcade) 52

Os golpes dos maiores lutadores de rua



## Acessórios 14

As melhores opções para equipar o seu console



Fundador:  
VICTOR CIVITA  
(1907-1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita

Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho

Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomazik

Diretor de Recursos Humanos: Egberto de Medeiros

Secretário Editorial: Eugênio Bucci

Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata

Diretor Editorial Adjunto: Marinas Suzuki Jr.

Diretor de Publicidade: Milton Longoardi



#### DIVISÃO JOVEM

Diretor - Superintendente: Anthony R. L. Seadon

#### REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia

Editor de Arte: João Alton O. de Andrade

Editor: Odair Braz Junior

Diagramador: Renato Villegas

Analistas de Jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinotti

Coordenadora de Produção: Érica Luisa Assan Câmara

Colaboram nesta edição: Antonio Saraiva, Humberto

Martinez, Ivan David, Roberto Sadovski, Tony Cava-

lheiro (análise de jogos); Juliana Pereira (reportagem);

Alexandre Jubran (ilustração de capa); Tadeu Pereira

(infografia); Alexandre Marchetti (fotografia).

#### APOIO EDITORIAL

Deplo. de Documentação: Susana Camargo

Abril Press: José Carlos Augusto

Nova York: Grace de Souza

Paris: Pedro de Souza

#### COMERCIAL

Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira

Gerente de Marketing: Joaquim Celestino

Gerente de Projetos Especiais: Fabiana Costa Caporal

Gerente de Produto: Sérgio Ferreirinho

#### PUBLICIDADE

Diretor: Moacyr Guimarães

Executivas de Contas: Leticia di Lallo, Selma Teixeira da Costa

Coordenadora: Juliana de Moura

Escritórios Regionais:

Rio de Janeiro - tel.: (021) 546-8169, fax: (021) 556-8264

Belo Horizonte - tel.: (031) 261-6104, fax: (031) 261-7114

Porto Alegre - tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857

Curitiba - tel./fax: (041) 352-2426

Brasília - tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558

#### ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

Gerente: Eliseu Urban

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. - Divisão Jovem. ISSN 0104-1630, edição Nº 132, Outubro de 1998. São Paulo - Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7.221, CEP 05425-902 ou Caixa Postal 66.254 - CEP 05315-970, telefone (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961, E-mail: agames@email.abril.com.br. Números atrasados: as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornalista ou a distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 - CEP 06053-990, Osasco, SP, fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.ua@email.abril.com.br. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard ou Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banco mais despesas postais.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

#### Grupo Abril

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor,

José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa,

Vice-Presidentes Executivos.

VICE-PRESIDENTES: Angelo Rossi, Fatima Ali, José

Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter

Rosenwald, Plácido Loriggio.

## Editorial

# Uma aventura feita no capricho

Nesta edição você encontra um dos maiores desafios já enfrentados pela revista: dar o serviço completo de Banjo-Kazooie, o melhor jogo de ação e aventura do ano, criando mapas que facilitem a vida do jogador. Escreva e dê sua opinião, para sabermos se atingimos o nosso objetivo. Esperamos



Nossa capa: Batman e Robin numa ilustração inédita e exclusiva de Alexandre Jubran

também que vocês curtam o jogo de capa (que é o melhor do Homem-Morcego desde o ótimo As Aventuras de Batman e Robin, para Mega Drive, de 1995) e do novíssimo Street Fighter Alpha 3 para fliperamas.

Abraços da  
Equipe Ação Games

## Nossas notas

# Veja como avaliamos os jogos

Só recebem notas os games que foram jogados. Jogos em pré-lançamento são indicados e não levam nota.

A nota final é uma média das notas dadas nos seguintes aspectos do jogo:

- 1 - Gráficos - O visual do jogo.
- 2 - Som - Músicas e efeitos sonoros.
- 3 - Jogabilidade - A resposta do jogo aos seus comandos no controle.
- 4 - Diversão - O prazer de jogar, que inclui os recursos que o jogo oferece.

## O que significam as notas

- 0 a 4 - Jogo ruim
- 5 a 6 - Fraco
- 6 a 7 - Regular
- 7 a 8 - Bom
- 8 a 9 - Muito Bom
- 9 a 10 - Ótimo

**Selo Dourado** - Destaca os jogos que valem a pena pela qualidade do seu conjunto, mesmo que a nota não tenha sido muito alta.

## A PALAVRA FINAL É SUA

Você é soberano para concordar e discordar de nossas avaliações. Participe e dê sua opinião. Após algumas semanas jogando, nossa avaliação de um game pode mudar. Nestes casos, Ação Games publica uma nova avaliação, com outra nota e justificativa.

## Endereços

# Participe e dê sua opinião

As questões de interesse geral dos leitores são respondidas na própria revista. Nos reservamos o direito de abreviar as cartas para evitar a repetição de temas ou perguntas que já foram respondidas na edição anterior.

Ação Games - Av. Nações Unidas, 7.221 - CEP 05425-902  
Caixa Postal 3042 CEP 06220-990  
Internet, novo endereço:  
agames@email.abril.com.br  
Fax: (011) 3037-4123



### Pergunta do mês

Você acha o logotipo do Dreamcast, aí ao lado, parecido com o quê?



Escreva para Ação Games, Pergunta do mês. As melhores respostas serão publicadas com os nomes dos seus autores.

### Respostas do mês anterior

**Que jogo você não quer ganhar nem de graça?**

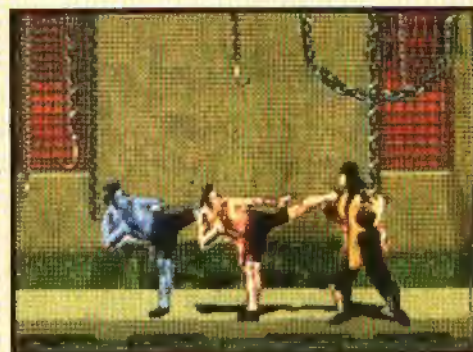
"Bomberman Wars (PST): foi o game em que eu mais vomitei. E não me lembro dele que eu vomitei de novo..." Israel Candemil Haack, Taquara, RS.

"Robotron (N64): basta fechar os olhos e sair atirando para todos os lados para passar de fase. Tão simples e tão pouco divertido!" Fernando Shimada, São Paulo, SP.

"San Francisco Rush (PST): minha CPU não aceitaria rodar essa porcaria, pois já experimentou o gosto de Gran Turismo". Walter Antonio Lembi, Cuiabá, MT.

"Spawn é horrível (horroroso + horrível)!" Helbert Ferreira Lopes, Belo Horizonte, MG.

Remontamos uma luta da série Mortal Kombat, misturando personagens e cenários. Diga o que fizemos nela, com os nomes e versões corretas. Escreva para Desafio Ação Games. Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902. São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet) ganharão uma camiseta exclusiva, por residência. Vale a data de carimbo dos correios.



### Resposta do último desafio

O jogo da foto era F-Zero, do Super Nintendo. Faturaram a camiseta os leitores Fábio Oikawa (Mogi das Cruzes, SP), Guilherme de A. Dutra (Nova Friburgo, RJ), Doriedson G. Sarmiento (Itaquera, SP), Eduardo Francisco Dias (Leme, SP) e Régis Saulo de Lara (Canoinhas, SC).

### Internet legal

<http://www.sega-zone.com>

Um site não-oficial, muito bom para levantar o astral dos fãs da Sega. Ele traz informações, fotos e vídeos de novos jogos para Saturno, Arcades e do futuro Dreamcast, além de dicas, truques e sala de bate-papos em inglês. O site é bem-feito e dá presentinhos. Em setembro, os visitantes podiam carregar um pacote completo do jogo Nights, para decorar seu micro, e assistir a um vídeo exclusivo do primeiro jogo previsto para o Dreamcast, o Sonic Adventures.



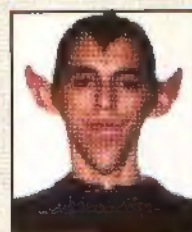
Para Metal Gear Solid, da Konami. É demais! Jogamos na feira de Atlanta, em maio, e não víamos a hora de detonar para valer.



Para o campeão Jacques Villeneuve. É o único piloto da Fórmula 1 que não libera a imagem dele para nenhum jogo. Nos vingamos: taí a foto do cara, contra a vontade dele.

### Efeitos especiais

Humberto Martinez, colaborador da revista, não gosta de jogar Warcraft. Por isso mesmo, ganhou o visual de um Orc.





# LEITORES EM AÇÃO

Cartas e  
Desenhos

## DÚVIDAS DO MÊS

Há alguma esperança de lançamento do acessório 64 DD para Nintendo 64? Ele vai sair? Quando? Estas foram algumas das dúvidas mais frequentes da galera em agosto.

Todos nós esperamos que a Nintendo cumpra sua promessa e lance, algum dia, o Disk Drive 64, que aumentará bastante a interatividade dos jogos, com bons preços. Mas na última feira mundial, em maio, a Nintendo adiou o lançamento para 1999 e, mesmo assim, apenas se houver muitos jogos para ele. Ou seja, nem para o ano que vem está confirmado de verdade. Portanto, só resta esperar mesmo!

## Mortal Kombat 4/Só Dicas

Esta é minha última tentativa. Se vocês não me responderem, vou ter de traí-los e apelar para outra revista que não é a melhor. Preciso de manhas para Mortal Kombat 4: fatais simplificados, jogar com Noob Saibot, com Goro e Meat etc. No lugar onde eu moro, a revista acaba na primeira semana pois a galera cai matando!

*Bruno Machado Silva  
Campinas Pirajá, Salvador, BA*

Saudações, Bruno! Infelizmente, não dá para repetir todos os truques a cada edição. É uma pena que você não consiga comprar todas as revistas. O negócio é ficar esperto, antecipar seu pedido ao jornaleiro ou correr para as bancas, sempre nos últimos dias de cada mês.

Quanto às manhas de MK4 que você pediu, algumas estão nesta edição. Mas você encontrará todas elas no Só Dicas - Edição Especial nº 8, que saiu no meio de setembro. Corra atrás do seu exemplar.

## Desconsolidado com o Loading

Por que jogos de luta da mesma plataforma têm diferenças de Loading Time? Tekken 3 praticamente não tem Loading, mesmo tendo mais modos de jogo do que Mortal Kombat 4. Por que MK4 não é desta maneira e exige mais tempo de espera, mesmo tendo perdido elementos visuais do Arcade? Por que os jogos em cartucho não têm Loading?

*Michael Mendes  
Santo André, SP*

Caro Michael, as tecnologias e placas eletrônicas usadas pela Namco, em Tekken 3, e pela Midway, em Mortal Kombat 4, são diferentes. O que aconteceu é que a Namco foi mais competente que a Midway ao criar e, depois, ao adaptar o seu Arcade para a versão doméstica. Assim, você espera menos tempo até a máquina carregar (Loading) a memória do CD para a tela. É só isso. Quanto aos jogos em cartucho, não têm Loadings porque toda a memória do jogo fica disponível para a máquina assim que o Chip é acessado.



**Bloody Roar**, de Érica Janaína Pontes, de Avaré, SP



**A heroína Glory**, em capa de um dos seus gibis. Desenho de Marli Rodrigues Santos, de São Paulo, SP



**Rose, de Darkstalkers**, de Fábio Martins de Souza Santos, Campo Grande, MS



## Buraco no Nintendo 64

Na tampa do Nintendo 64 há uma abertura chamada Memory Expansion. Dentro, há um adesivo com o texto Do Not remove Jumper Pak. O que é e para que serve o Jumper Pak?

*Raphael (sem sobrenome)  
São Luís, MA*

Caro Raphael, esta entrada foi criada para, no futuro, receber algum acessório de expansão da memória do videogame. Jumper Pak é a própria etiqueta e o texto diz para você não retirá-la. OK? Deixa ela quietinha aí, protegendo a entrada. A Nintendo ainda não lançou nenhum acessório desse tipo.

## Videos de Ação Games

Por que vocês não colocaram mais filmes da série Mortal Kombat nas revistas? Fiquei sabendo que há mais episódios dele.

*Victor César Sgarboza  
São Paulo, SP*

Caro Victor, nossa intenção foi dar aos leitores a chance de ver alguns episódios da série, que era inédita no Brasil. Não pretendíamos dar a série inteira, pois ela é muito grande. Mas se você quiser batalhar para ver, os desenhos estão sendo exibidos agora no canal Fox Kids, das duas redes de TV por assinatura, nos pacotes completos de canais (os mais caros). É sempre às segundas e terças-feiras, às 16h00 e às 22h30.

## Cadê o Street Fighter 3?

Quando vai sair Street Fighter 3?

*André Roberto Pousa  
Tupã, SP*

Muitos leitores perguntaram o mesmo, André. Infelizmente o jogo não deverá sair para jogar em casa, pois foi criado com uma tecnologia muito específica e cara. Pelo mesmo motivo, ficou difícil encontrá-lo para jogar até nos fliperamas. É uma pena, porque é um jogoço.

## Nossas notas

Por que vocês não publicam notas quebradas, como 6,8 ou 7,1?

*Ivan F. Damasceno  
Rio de Janeiro, RJ*

Começamos a publicar as notas de avaliação dos jogos com essas frações decimais a partir da edição de setembro, Ivan. E desde a edição de agosto colocamos nossos critérios para avaliar os jogos, junto com o editorial da revista. Antes, notas como 6,3 ou 6,8 eram arredondadas para 6,5 ou 7,0. Nossa intenção era simplificar a vida dos leitores, pois para nós a nota é apenas uma indicação da qualidade do jogo dada pela revista. Com a nova forma de publicar as notas, esperamos tornar cada vez mais claras nossas avaliações dos jogos, para que possa tirar sempre suas próprias conclusões e concordar ou discordar delas.

## Golpes abreviados

Para quem não sabe, é difícil entender o que significa SB, CB. Vocês poderiam colocar botão A, botão B e ficaria mais fácil identificar.

*Kléber Gavinel F. dos Santos  
São Bernardo do Campo, SP*

Kléber, infelizmente não tem jeito. Os bons jogos de luta, como Mortal Kombat, Street Fighter ou The King of Fighters, saem sempre para mais de um videogame e cada máquina tem botões com nome ou identificação diferentes, embora os golpes sejam quase sempre os mesmos. Além disso, a maioria dos jogos permite ao jogador configurar os botões, pondo em cada um o movimento que quiser. Por isso, damos os movimentos e não os botões.

Agora, nós só abreviamos os movimentos que consideramos básicos e sempre colocamos as legendas nas matérias: as letras S (soco) e C (Chute) se combinam com B (baixo), M (médio) e A (alto), ou F (forte), Fr (fraco). São só estas letras. Mesmo assim, estamos atentos. Se sentirmos que muitos leitores têm a mesma dificuldade que você, poderemos repensar.

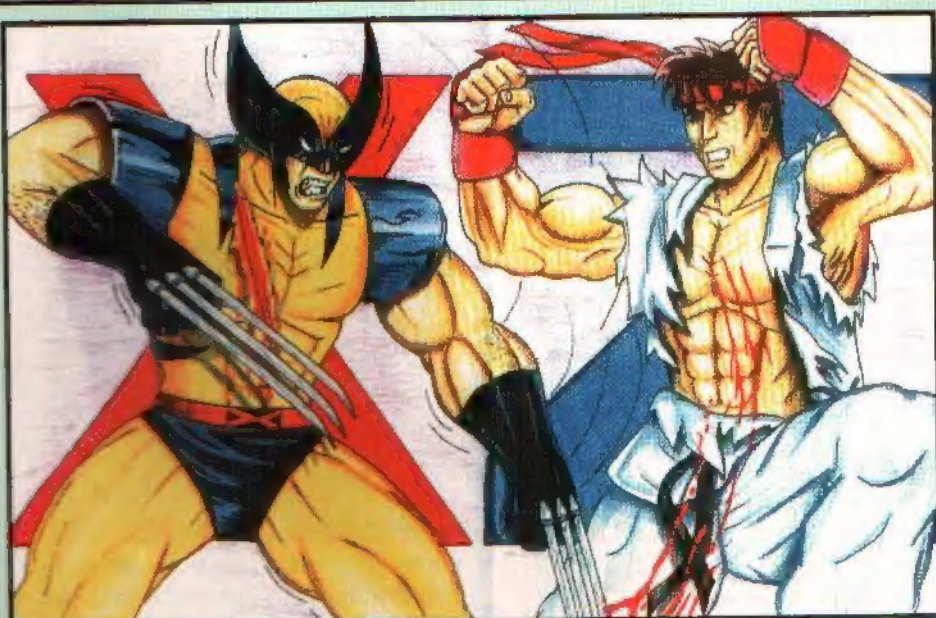
## Mudanças na revista

Gostei bastante das alterações na revista, em especial do retorno de seções de que eu sentia muita falta, como a Efeitos Especiais e Desafio (antiga Game Charada). A revista está mais limpa e, ao mesmo tempo, mais colorida e agradável aos olhos. As matérias contêm mais fotos e informações, inclusive com traduções de menus e telas, o que é excelente. A capa está ótima!

*Sidmar Calixto Passos  
São Gonçalo, RJ*

Ficamos muito, muito contentes com a sua carta, Sidmar. Ela foi a primeira a chegar à redação comentando as mudanças que fizemos a partir da edição nº 131. E ela bate certinho com o que a gente estava querendo oferecer a você e a todos os leitores: mais informações, mais qualidade, mais participação e diversão.

Os desenhos desta seção foram considerados Dez! e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games



**Wolverine Versus Ryu.** Arte de José Gustavo Bereza, de União da Vitória, PR



# A DESTRUIÇÃO DOS

**Veja como os jogos "alternativos" arrebatam o seu videogame**

Por Juliana Pereira

**J**ogo pirata é uma bomba-relógio, armada e pronta para explodir o seu videogame, seja ele um Saturno, Nintendo 64 ou Playstation. Apenas a oficina de consertos de videogames CD Games, de São Paulo, recebe em média quinze máquinas por dia, 90% delas com problemas causados pelo uso de jogos piratas. Muitos dos defeitos são provocados também por serviços de adaptação mal-feitos.

Quem conserta os consoles na CD Games, há doze anos, é o Ailton de Alexandre, conhecido como Tito. "No caso do Playstation e do Saturno existe solução para tudo, menos para o prejuízo, diz Tito. Já no Nintendo 64, a destruição é fatal e aconselho a comprar um videogame novo, pois geralmente é preciso trocar a placa-mãe". A CD Games só conserta consoles encaminhados por locadoras e não atende o público diretamente.



Fotos: Alexandre Marchetti  
Tito e seu cemitério com mais de cem placas de videogames destruídos

## Quanto tempo demora?

Não há um tempo exato até que o console quebre ou queime. "Já consertei Playstation que havia durado apenas quinze dias e outros que agüentaram até noventa. Também já peguei Saturno e Nintendo 64 que queimaram no dia da estréia dos piratas ou que resistiram até seis meses. Mas cedo ou tarde, o pior acontece", garante Tito. A prova do poder de destruição dos jogos piratas é o cemitério com mais de cem placas de máquinas empilhadas na oficina da CD Games.

## O que acontece

### No Playstation

São três os motivos que fazem os jogos piratas destruírem o console da Sony. A durabilidade do videogame cai de 3.500 horas de uso para até 550 horas.

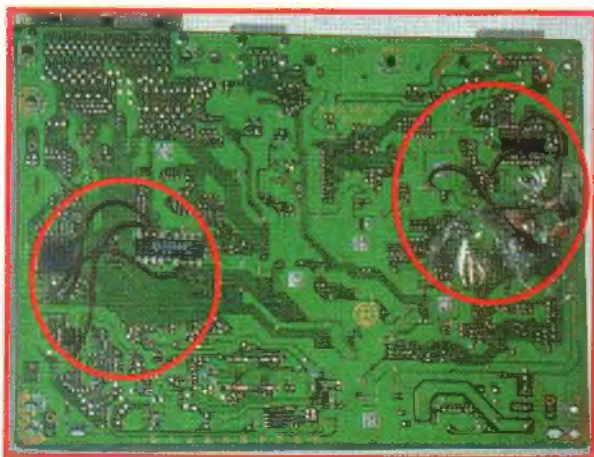
**1 - Gravação picareta** - As trilhas de leitura dos CDs piratas são mal-feitas e ficam desalinhadas em relação ao buraco do centro. Isso força e desregula o canhão de leitura até paralisá-lo completamente.

**2 - CDs espelhados** - A cabeça de leitura do console foi feita para ler apenas os CDs pretos originais. Os CDs piratas, prateados, refletem a luz do canhão de laser e queimam a lente de leitura.

**3 - Chip para piratas** - Para ler os CDs piratas, o Playstation recebe um Chip específico que "engana" a máquina. Com o tempo, ele pode provocar curto-circuito em sua placa.

**Quanto custa consertar** - Varia de R\$ 50,00 (dano provocado pelo Chip pirata) até R\$ 130,00 (canhão de laser destruído). Um console novo custa cerca de R\$ 200,00 em São Paulo.

Modelo novo de placa-mãe do Playstation com as gambiarras de adaptação. Do lado esquerdo, o chip que engana a máquina para ler piratas. À direita, o serviço mal-feito para transcodificar para PAL-M



Placa velha do primeiro modelo de Playstation, com fios instalados por cima dos circuitos. Vale tudo para fazer funcionar os jogos piratas; depois o jogador paga o preço



# PIRATAS

## No Saturno

**Placa extra** - Para ler os CDs piratas, o console recebe uma pequena placa extra, que altera a programação dos seis Chips de memória originais. Com o tempo, o console pára completamente, morre!

**Quanto custa consertar** - Dependendo do estrago, até R\$ 130,00 para trocar toda a placa-mãe.

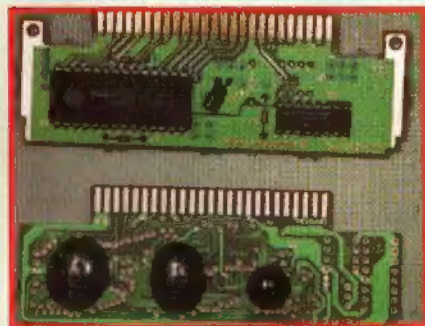
## No Nintendo 64

A destruição do N64 por jogo é pirata fatal! Veja por que:

**1 - Falta de blindagem** - Os cartuchos piratas não têm as duas placas prateadas internas (que você pode ver a olho nu). Sem elas, o cartucho descarrega energia eletrostática e provoca curto-circuito.

**2 - O adaptador** - Normalmente, o N64 só roda os jogos que possuem no cartucho um Chip da própria Nintendo. Como os pirateadores não têm este Chip, inventaram um adaptador triplo para plugar na máquina o jogo pirata e um original. Este adaptador pode provocar um curto-circuito mortal no chip central do console, o RCP.

**Quanto custa consertar** - Sai por cerca de R\$ 160,00, em São Paulo.



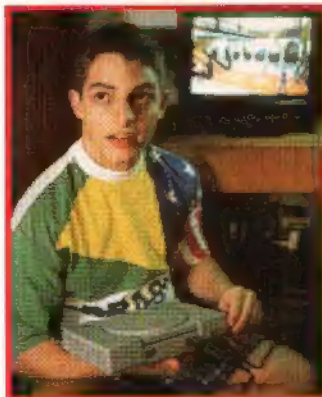
Duas placas de cartucho do N64. No cartucho pirata, embaixo, as manchas pretas substituem os Chips e trazem o jogo pirata dentro

## Durou só três meses

**André da Silva Rodrigues**, 23 anos, passou a usar apenas jogos em CDs originais, que tem a face preta. "Eu me arrependi profundamente de usar os piratas só porque são mais baratos. Pude constatar que não compensa". Seu Playstation durou apenas três meses.



## Queimou logo no primeiro jogo



**Leo Nesim Gad Alyanak**, 14 anos, queimou a placa-mãe do seu Nintendo 64 logo no primeiro jogo pirata. "A porcaria do Doom estragou o videogame de cara, depois de quatro meses jogando só com originais". Leo pagou R\$ 80,00 no conserto, trocou o N64 por um Playstation, mas continua usando piratas, agora em CD. "Aconselho a não usar, o problema é que os CDs piratas são muito baratos. Acho que o gasto com o conserto acaba valendo a pena, pois você gasta menos do que pagar os preços dos jogos oficiais".

## Desistência em dupla

**Ivan Alfredo Issa e Augusto Blaz** (de boné), ambos com 13 anos, jogavam com CDs piratas emprestados dos amigos. Os dois desistiram totalmente depois que o console de Ivan queimou. "Vale a pena alugar ou economizar para comprar originais", diz Ivan. "Usei piratas uma ou duas vezes e parei antes que estragasse de vez", lembra Augusto.



## Reconheça os piratas

- ★ Os CDs originais têm a parte de baixo preta e os piratas possuem a face prateada.
- ★ Os cartuchos verdadeiros são mais pesados que os falsos, têm blindagens prateadas na abertura do pente e são fechados com parafusos. Os piratas são mais leves, não têm as blindagens e vêm apenas encaixados com imitações de parafusos de plástico.

## Pense a respeito

Quem só rodou jogos oficiais, no final da história vai ter pelo menos o videogame preservado, com os jogos que comprou, funcionando por muito tempo.

Um dia, quando o Playstation deixar de ser fabricado, as máquinas desbloqueadas vão parar de funcionar, não haverá peças para consertar e as coleções de CDs piratas não vão servir para nada.



### JAPÃO

## DREAMCAST SERÁ EXIBIDO ESTE MÊS

**A Sega vai testar a reação do público durante uma feira em Tóquio**



O novo videogame da Sega com a Microsoft deverá ser exibido na Tóquio Game Show, nos dias 9 a 11 deste mês. Não está confirmado, mas provavelmente o console deverá ser colocado para que o público jogue pela primeira vez. O lançamento continua programado para a última semana de novembro.

Em agosto, o aparelho foi exibido — como fora prometido — num estande da Microsoft na feira Windows World Expo Tokyo 98, de computadores. Ninguém pode jogar, mas os jornalistas puderam ver, por exemplo, que o joystick tem dois botões na parte traseira, que não são visíveis nas fotos. Provavelmente eles têm a função dos botões Left e Right (esquerda e direita) que já conhecemos. Ao todo são seis botões.

### Os primeiros jogos

A lista de empresas que pretende fazer jogos para o novo videogame está crescendo. Mas dos primeiros games anunciados, apenas Godzilla Generations, Sonic Adventures e D2 deverão agradar o público fora do Japão. Os demais lançamentos têm nomes quase impronunciáveis, de gosto tipicamente japonês, como Pen-Pen Tricelton, um game com pingüins. Sonic Generations e D2 deverão chegar às lojas junto com a máquina, no dia 23



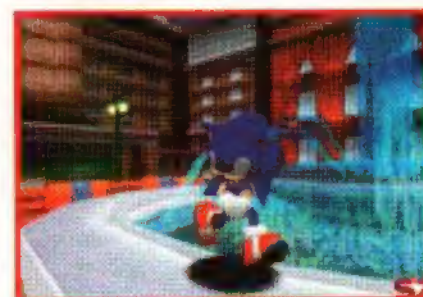
de novembro. Uma pesquisa feita pela Internet, em agosto, mostrou que estes jogos são mesmo os mais esperados pelo público. A Nintendo se preparou para a briga e marcou, para o mesmo dia, o lançamento do espedradíssimo Zelda 64.

### Como vai funcionar

O DreamCast que sairá no Japão não vai rodar os jogos norte-americanos ou europeus. Para rodá-los, será preciso desbloquear a máquina, como se faz hoje com o Playstation, sempre com risco de quebrá-la. O melhor será esperar o lançamento nos Estados Unidos, em setembro do ano que vem. Quanto à capacidade da máquina, está confirmado: o chip Hitachi SH-4 é de 64 bits mesmo. Mas a Sega garante que ele rodará jogos com arquitetura em 128 bits. Como o chip tem 200 MHz (é dez vezes mais poderoso que o do Saturno), só jogando e vendo para sentir as diferenças.



Em Godzilla (acima e ao lado), será possível jogar com todos os monstros dos filmes da TV



Sonic Adventures: o porco-espinho alcançará velocidades alucinantes em cenários tridimensionais



## 16 BITS

### Vem aí o Neo Geo portátil

A SNK lança este mês, no Japão, seu console portátil de 16 bits. Ele roda jogos com imagens numa única cor (ainda não revelada) e ganhará versões de clássicos como The King of Fighters e também de jogos exclusivos. O miniconsole permite conexão com outro portátil e traz relógio com as horas do mundo, despertador e calendário permanente.



## MANIA

### Pokemon chega ao Brasil

Depois de virar onda no Japão, onde foram vendidos mais de 7 milhões de cópias, chegaram ao Brasil em setembro os Pocket Monsters (ou apenas Pockemon). Os monstros de bolso da Nintendo vêm em vários cartuchos coloridos para usar no Game Boy. No Brasil serão lançados apenas dois desses cartuchos. Juntos, eles somam 150 monstros, que você precisa encontrar



no jogo. É o mais difícil, e depois cuidar como bichos virtuais. Ligando dois Game Boy pelo cabo de link, dá para trocar monstros com seus amigos e aumentar a coleção.

## CURTAS

★ **A Psygnosis** está produzindo o game **G-Police 2**, que deve sair no ano que vem.

★ **Resident Evil** ganhou versões em gíbi e em livro (foto), nos Estados Unidos. Foram para as bancas em setembro.



★ **Zelda 64** sairá no Japão em cartuchos dourados, para colecionadores que se dispuserem a encomendar o jogo antes do lançamento. Este luxo ainda não está confirmado para o Brasil.

★ **Tekken 3**, o jogo de luta da Namco, tornou-se tão popular no Japão que virou rótulo de marmitas de rua e também de um novo tipo de refrigerante.

## TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

### Os jogos mais alugados pela galera em agosto

Dois campeões chegam, enfim, à merecida liderança: Gran Turismo e Banjo-Kazooie. Entre os mais procurados para Mega Drive e Super NES, destaque para a volta de Cold Shadow, o clássico do Pato Donald. Com o lançamento de Phantasy Star 3, esperamos que Phantasy Star 2 volte a figurar na lista.

#### MEGA & SNES (16 BITS)

1. International S.S. de Luxe - SNES/MEGA
2. Donkey Kong Country 3 - SNES
3. Biker Mice - SNES
4. Road Rash - MEGA
5. Cold Shadow - SNES/MEGA
6. Super Mario Kart - SNES
7. FIFA Soccer 98 - SNES
8. Street Fighter Alpha 2 - SNES
9. Top Gear 3000 - SNES
10. Mega Man X3 - SNES

#### SATURN & PLAYSTATION (32 BITS)

1. Gran Turismo - PST
2. X-Men vs Street Fighter - PST/SAT
3. FIFA Soccer 98 - PST/SAT
4. Road Rash 3D - PST
5. Tekken 3 - PST
6. Resident Evil 2 - PST
7. Tomba - PST
8. Pocket Fighter - PST
9. Mortal Kombat 4 - PST
10. The Need for Speed 3 - PST

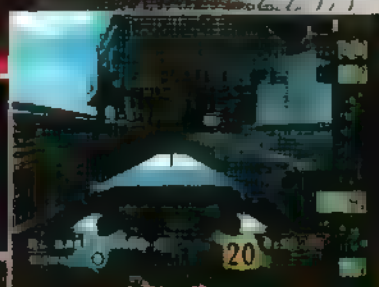
#### NINTENDO 64 (64 BITS)

1. Banjo Kazooie
2. GoldenEye 007
3. World Cup 98
4. Mortal Kombat 4
5. International S.S. Soccer 64
6. F-1 World Grand Prix
7. Missão: Impossível
8. Off Road Challenge
9. F-Zero X
10. FIFA 98

Locadoras consultadas: Belo Horizonte (MG) Mega Game Te. 031-290-064; Curitiba (PR) Videoteca, Te. 041-262-7581; Porto Alegre (RS) Espaço Vídeo, Te. 051-1-7999; Obs: não alugam 32 Bits; Rio de Janeiro (RJ) Game Palace Te. 021-430-7-46; Salvador (BA) Kombat Games, Te. 071-255-0977; São José dos Campos (SP) ProGames Te. 012-34-7250; São Paulo (SP) ProGames Mooca, Te. 011-59-0039



F-1 WORLD GRAND PRIX PARA NINTENDO 64.  
SUA CASA ACABA DE ENTRAR PARA O CIRCO DA F-1.





NINTENDO 64



64



FIA  
FORMULA  
WORLD  
CHAMPIONSHIP



17 pistas, 11 equipes e 22 pilotos - Controle de todos os aspectos do carro: combustível, pneus, ângulo de aerofólio dianteiro e traseiro e transmissão.  
Produto Oficial da FIA - Recriação fiel dos grandes prêmios de 1997.

Nintendo

gradiente

Visite o nosso site: [www.nintendo.com.br](http://www.nintendo.com.br)



# EQUIPE SUA MÁQUINA

- ★ **Escolha o acessório, conheça suas funções e vença o desafio que vier pela frente**
- ★ **Selecionamos as melhores opções para turbinar seu console e garantir o divertimento**

## **Kit Game Boy**

Brincar no portátil mais vendido no mundo vicia. Além de ser simples de operar e divertido, o Game Boy Camera permite jogar, arquivar fotos e fazer a "arte" que quiser a partir delas. Guarda até trinta imagens que podem ser impressas.

Game Boy Câmera - R\$ 65,00

Game Boy Impressora - R\$ 85,00 •



## **Playstation**

### **Adaptador Multi Player**

Tem entrada para quatro jogadores disputarem simultaneamente. Da Pelican Acessories.

R\$ 40,00 •



### **Playstation Dual Shock**

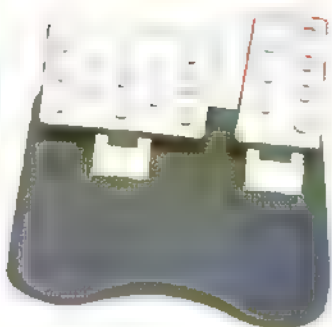
É uma das maiores novidades para o Playstation. Este controle tem vibração e torna os jogos muito mais emocionantes. R\$ 74,90 ••





### **Playstation/Nintendo 64/Saturno Master Drive**

Tem nove botões, câmbio, pedais e controle analógico que funciona em qualquer outro tipo de jogo. A sensação de realismo é incrível. É um pouco desajeitado no início, mas sua performance melhora consideravelmente depois. Da Esel. Preço: R\$ 90,00 •



### **Saturno Action Replay Plus**

Quatro em um: com ele o videogame aceita CDs japoneses, americanos e europeus; expansão de memória; 4 megas de backup e link com PCs. Da E.M.S. Preço médio: R\$ 75,00 •



### **Playstation Dual Fire Wireless**

Joystick sem fio. Tem os mesmos controles dos normais com maior liberdade de posicionamento diante da tela da TV. Da Performance. Preço: R\$ 50,00 •

### **Playstation/ Nintendo 64 Game Shark**

Trazem os milagres que você sempre pediu para realizar o que parecia impossível. Dá para inserir códigos de habilidades que melhoram o desempenho. Da Interact. Preço médio R\$ 70,00 • •



### **Playstation Arcade Stick**

Ideal para jogos de ação e luta. A disposição e o tamanho dos controles facilita e agiliza muito os golpes. Da Asciiware. Preço médio R\$ 70,00 • •

#### **ONDE ENCONTRAR:**

- Camara Games - Tel.: (011) 227-6590 ou 228-0822
- Directshopping - Tel.: (011) 7295-9666

As duas empresas despacham para todo o Brasil, via Sedex. Verifique o valor do frete antes de fazer o pedido, porque ele pode encarecer demais o preço do acessório.



# Pré-Lançamentos

PLAYSTATION

## Metal Gear Solid

Ação, da Konami, 1 jogador, 3 CDs japoneses. Para setembro/Outubro

Este jogo foi uma das maiores sensações da E3 (feira mundial de games) de maio deste ano. A ação é total com muitos tiros, lutas, sabotagens, traições e todos os elementos de um bom filme de espionagem. Os gráficos tridimensionais são em tempo real e mudam de ângulos o tempo inteiro. Existem vários comandos e a jogabilidade é bastante precisa. Todos estes elementos juntos tornam Metal Gear Solid um sério candidato a melhor game de ação de todos os tempos.



NINTENDO 64

## Cruis'n World

Corrida, da Nintendo/Eurocom, 1 a 4 jogadores. Para Outubro



Mais uma atualização de um jogo antigo da Nintendo. Este novo cartucho vem substituir Cruis'n USA, que foi um grande sucesso, apesar das muitas críticas que recebeu. Os gráficos devem vir bem melhores, mais coloridos e detalhados. A jogabilidade continua a mesma, bastante parecida com a do Arcade e privilegiando a diversão em vez da dificuldade. As corridas rolam em paisagens do Egito, França, Itália, China, México e outros. Ao todo, são catorze trajetos.



PLAYSTATION

## Eternal Wings

Corrida, da Jaleco, 1 ou 2 jogadores, CD japonês. Para setembro

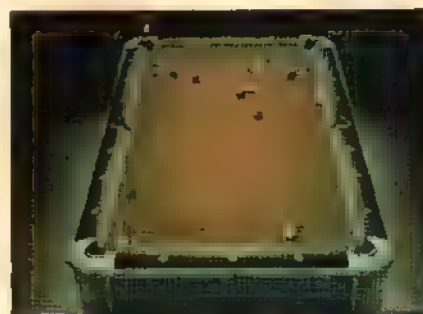
Game muito criativo e com desafio sensacional. Você compete com um carrinho de brinquedo e começa a equipá-lo conforme vai vencendo corridas. Os gráficos são bons, há pistas bonitas e bastante variadas. A jogabilidade melhora de acordo com o progresso do carro.

PLAYSTATION

## Carom Shot 2

Bilhar, da ASCII, 1 a 4 jogadores com adaptador Multitap, CD japonês. Para setembro

Carom Shot é o mais completo game de bilhar até o momento, para o Playstation. Você pode jogar em vários estilos, incluindo o bola nove, sinuca e outros. Usando o adaptador Multi-Tap, dá para jogar em até quatro pessoas simultaneamente. Os gráficos são os melhores que já vimos para bilhar.





**NINTENDO 64**

## **Turok 2: Seeds of Evil**

**Ação, da Acclaim, 1 a 4 jogadores. Para outubro**

Um dos mais aguardados games para Nintendo 64 está chegando. Você é novamente Turok e desta vez enfrenta Primagen, um alienígena que envia um exército de criaturas para devastar tudo. O jogo continua sendo em primeira pessoa, mas tem muito mais ação que o primeiro. Os gráficos ficaram melhores, estão mais rápidos e com efeitos de luzes em tempo real. Mas a maior novidade fica para a possibilidade de jogar em quatro pessoas, com a tela dividida reproduzindo um cenário para cada jogador.

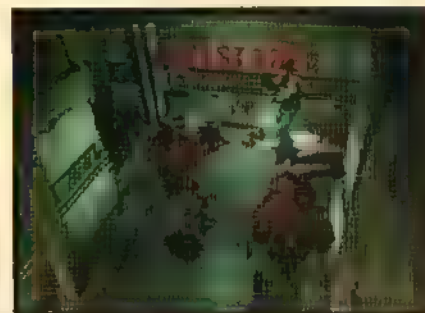


**PLAYSTATION**

## **Bio Hazard 2 & Bio Hazard Director's Cut Shock Version**

**Ação, da Capcom, 1 jogador, CD japonês. Para setembro**

A produtora Capcom relança estas duas versões de Resident Evil (conhecido como Bio Hazard, no Japão), agora adaptadas para o controle Dual Shock (com vibração). Em Bio Hazard 2 há ainda dois novos tipos de dificuldade e o game secreto Extreme Battle. No Director's Cut há um CD bônus com todas as animações finais e jogos salvos com armas infinitas, uniformes diferentes e possibilidade de acessar Leon, Ada, Claire e Chris.



**NINTENDO 64**

## **GT Championship Edition**

**Corrida, da Ocean/Imagineer, 1 a 4 jogadores. Para novembro**

Este game é o sucessor de Multi Racing Championship (M.R.C), um dos primeiros jogos de corrida do Nintend 64. Você escolhe entre catorze equipes diferentes, com ótimos carros prontos para a competição. O problema é que a produtora, Ocean, colocou novamente apenas três circuitos, o que é irritante. Os gráficos virão com qualidade e velocidade melhores que a do antigo game. A produtora prometeu ainda melhorar a jogabilidade, que também não era boa. Mas tudo indica que as melhorias não vão ajudar a competir com um jogo como Gran Turismo para Playstation.



**NINTENDO 64**

## **Earthworm Jim 3D**

**Ação, da Interplay, 1 jogador. Para novembro**

Um dos personagens mais carismáticos do mundo dos videogames está de volta, desta vez numa versão totalmente tridimensional. Em entrevista a Ação Games, o criador do jogo, David Perry, explicou que esta aventura é mais ou menos uma viagem ao subconsciente de Jim. E quem conhece a herói-minhoca sabe que isso significa muita encrenca e piadas sem fim. No total são seis mundos gigantescos, cada um representando uma parte do cérebro meio atrofiado de Jim. Ele enfrentará novos e velhos inimigos, em ambientes totalmente concebidos para ele.






# BANJO-KAZOOIE SEM SEGREDOS

**Um passo-a-passo para você terminar o jogo com todas as peças de quebra-cabeças, favos-de-mel e Jinjos**

Por Humberto Martinez  
Infográficos dos mapas de Tadeu Pereira

 novo jogo da Rare é um dos mais completos da história dos videogames. A empresa criou mundos enormes, muitos inimigos, quebra-cabeças e armadilhas complicadas. Você tem de jogar pensando até nas mudanças climáticas. O game é muito divertido e ninguém precisa se preocupar se vai chegar ao final ou não. A dificuldade é moderada e, para facilitar sua vida, preparamos o passo-a-passo mais completo possível. Os mapas de todas os lugares estão aqui e, com eles, dá para ver

exatamente onde e como pegar as Jigsaws (peças de quebra-cabeça), Honeycombs (favos) e Jinjos de todos os mundos.

## Missão completa

Damos todos os detalhes para levar o urso e a passarinha a derrotarem a bruxa Gruntilda e evitar que ela arruine a vida da ursinha Tooty. Uma curiosidade: você vai encontrar lugares inacessíveis neste jogo, que serão acessíveis só na próxima aventura. Enquanto ela não vem, pegue seu joystick e guie-se pelos mapas. Lem-

bre-se de que na edição 130, você encontra todos os itens e movimentos do jogo. Boa diversão!



### OS ITENS DOS MAPAS

Não se perca nos mundos do jogo

 Use a lagarta e alimente o filhote de águia	 Continuação de um mapa para outro
 Portas e o número de notas musicais que é preciso para abri-las	 Encontre Brentilda e receba dicas. Sem elas você não vence a bruxa no final
 Quadro da fase para pôr as peças de quebra-cabeça	 Interruptores para trocar de fase
 Indica a entrada de cada fase do jogo	 Caldeirões para encurtar os caminhos

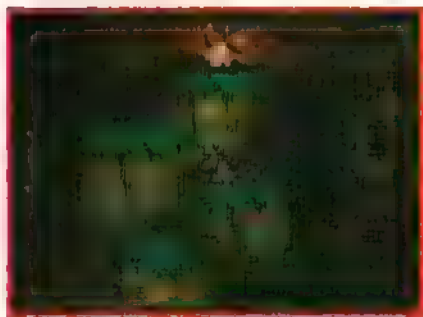
### TRANSFORMAÇÕES

Veja em qual fase elas acontecem quanto custarão, quais são e para o que servem:

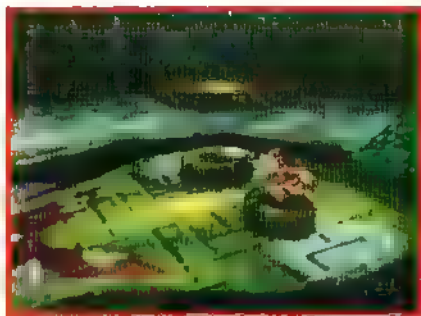
Fase	Bicho	Máscaras	Habilidade
Mumbo's Mountain	Formiga	5	Escaladas
Bubblegloop Swamp	Crocodilo	10	Nadar, escapar de piranhas e entrar em buracos
Freezeezy Peak	Leão-marinho	15	Nada em água congelada, entra em buracos
Mad Monster Mansion	Abóbora	20	Entra em buracos
Click Clock Woods	Abelha	25	Voa, entra em buracos e não é atacado por plantas carnívoras



# Mapa Geral 1



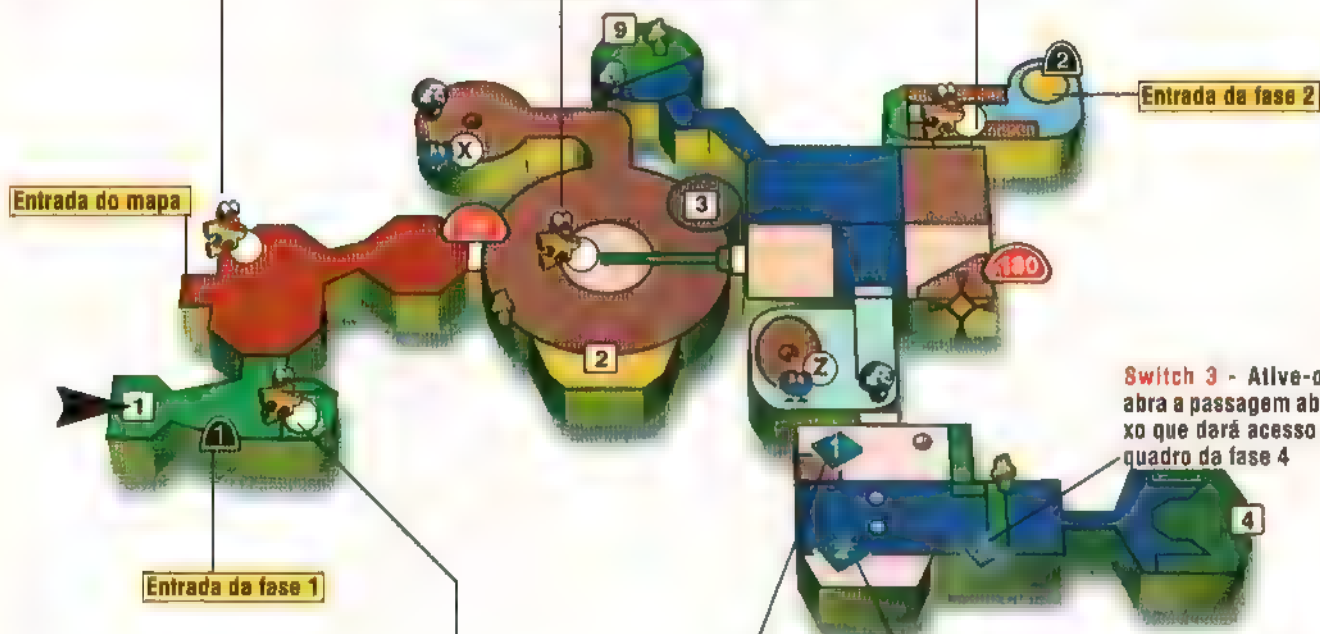
Está na entrada do castelo da Gruntilda sobre os pilares à esquerda



Clanker's Cavern (Atenção: os nomes das fases nos mapas gerais correspondem ao local onde você deve acionar o Switch. So assim a Jigsaw surge no mapa) - Vá até onde há um desenho da bruxa no chão. Dê um Beak Buster sobre os olhos dela



Treasure Trove Cave - Aparecerá sobre o navio na frente da entrada da fase



Entrada do mapa

Entrada da fase 1

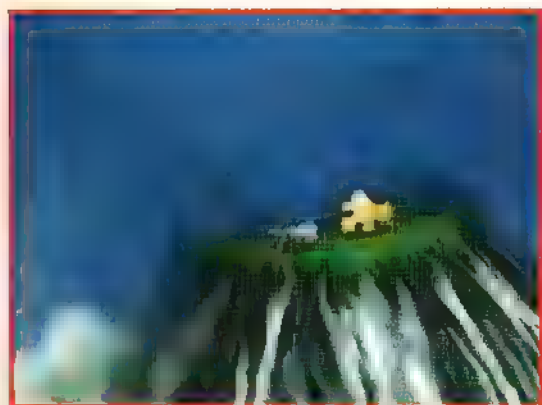
Entrada da fase 2

Switch 3 - Ative-o e abra a passagem abaixo que dará acesso ao quadro da fase 4

Mumbo's Mountain - Aparecerá sobre a entrada da fase. Transforme-se em formiga para pegá-lo

Switch 1 - Ative-o para surgir os canos que você usará como ponte para chegar à fase 3

Switch 2 - Ative-o para surgir um cano que você usará como plataforma para chegar ao Switch 3





# Mapa Geral 2

**Cheato 3** - Ativando o Switch 7 o nível da água sobe. Volte até a entrada da fase Rusty Bucket Bay e entre na caverna acima da água

**Switch 6** - Ative-o para subir o nível d'água e alcançar o quadro da fase Rusty Bucket Bay

**Rusty Bucket Bay** - Volte nadando e pegue-a na caverna acima da água

**Switch 8** - Ative-o para aparecer um item e completar o quadro da fase Click Clock Wood



**Freezezy Peak** - Sobre a entrada da fase, acione o Switch para surgir um disco de voo à frente. Use o tênis para chegar a tempo e voe de volta à entrada da fase. O Jigsaw está no buraco acima da entrada da fase



**Click Clock Wood** - Saia da fase transformado em abelha e pegue-o no topo da árvore à frente

**Switch 7** - Ative-o e o nível da água subirá por algum tempo, permitindo que você entre na caverna do último Cheato Spellbook

**Gobi's Valley** - Use o disco de superpulo e salte no sarcófago

**Cheato 1** - Quebre a pedra de gelo e entre pela passagem como jacaré

**Switch 5** - Entre na casa transformado em abóbora. Ative este Switch e o nível da água subirá para alcançar o Switch 6

**Cheato 2** - Transformado em abóbora, entre pela passagem ao lado da Brentilda

Ativando o Switch 4 aparecerá um disco de superpulo ao lado do vaso gigante. É necessário para conseguir a Jigsaw E e G

**Mad Monster Mansion** - Use o mesmo esquema usado na Jigsaw F. Quebre o vidro que está protegendo o olho da bruxa com o Beak Bomb

Quebre a parte mais clara da parede ao lado do vaso gigante. Acione o Switch 4 e use o disco de superpulo para cair dentro do vaso





# Mumbo's Mountain



**Jigsaw C** - Suba na plataforma e jogue ovos em Conga

**Jigsaw B** - Pegue uma laranja na árvore do Conga e leve para o macaquinho

**Jigsaw D** - Pegue-a sobre o altar

**Jinjo 3** - Escale os pilares e pegue-o sobre a ruína

**Jinjo 4** - Aprenda a escalar com Kazooie e desça pelo morro

**Switch da Gruntilda** - Está no último pilar ao lado do macaquinho

**Jigsaw A** - Faça Conga atirar laranjas sobre os quadrados no chão

**Jinjo 2** - Pule da ponte para a plataforma à direita

**Extra Honeycomb 2** - Desça como formiga e pegue-o na caverna

**Jinjo 1** - Pegue-o sobre a plataforma

**Entrada da fase**

**Jigsaw E** - Escale e pegue-a sobre a plataforma

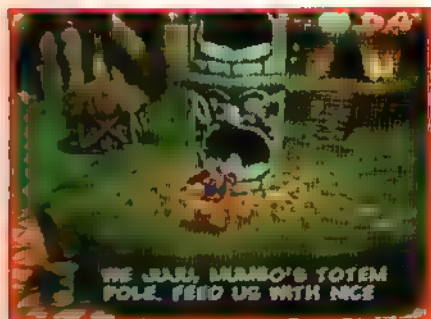
**Jigsaw G** - Destrua todas as cabeças do totem

**Jigsaw H** - Suba no olho direito da caveira

**Jigsaw F e Jinjo 5** - Quebre todas as cabanas usando o Beak Buster

**Extra Honeycomb 1** - Jogue ovos na boca do totem até sobrar apenas uma cabeça. Suba nela e alcance-a

**Jigsaw I** - Escale por dentro transformado em formiga e encontre a Jigsaw no topo





# Treasure Trove Cave

**Extra Honeycomb**  
Vá até o caixote sobre a água

**Jigsaw B** - Voe e pegue-a dentro do baú na caverna

**Jigsaw D** - Está na caverna à esquerda do Jinjo 3

**Jigsaw G** - Pegue-a no fundo deste lago

**Jinjo 3** - Pule no

Procure os cinco pontos com "X" e ative-os com o Beak Buster. Aparecerá um baú aqui. Destrua-o e pegue a Jigsaw

**Jigsaw F** - À direita da escada, pule pelas caixas e pegue-a na caverna

**Jinjo 2** - Escale o mastro do navio até o topo

Balde de areia

**Extra Honeycomb** - Pegue-a com o Beak Buster e entregue-a ao capitão

**Jigsaw A** - Pegue os dois tesouros dentro do navio e entregue-os ao capitão

**Jigsaw I** - Pegue o ovo dentro do balde e atire-o no nível de água. Ele na torre ao lado. Escreva "Banjo-Kazooie" com as letras do chão

**Jigsaw H** - Acerte os olhos do caranguejo com bicadas de Kazooie e entre na concha

**Jinjo 1** - Mate o tubarão e pegue-o abaixo da plataforma

Entrada da fase

**Jigsaw I** - Atire um ovo e quebre a porta. Suba e use o disco de superpulo para pegá-la sobre o farol

\*Detalhe do centro do mapa indicado pela estrela

**Jinjo 5** - Está sobre a árvore

**Switch da Grunilda** - Está atrás do farol



# Clanker's Cavern

**Jigsaw D** - Suba pela cauda do tubarão e pule para a plataforma no alto. Lá, destrua a grade para pegar a peça

**Jigsaw A** - Derrote todos os siris mutantes para ganhar a peça

**Jinjo 3** - Está ao lado da chave gigante

**Jinjo 2** - Está abaixo d'água no meio deste túnel

**Jinjo 1** - Suba pela escada do pilar, contorne a área e pegue-o atrás da colmeia

Entrada da fase



**Jigsaw C** - Nade até o fundo do lago, passe três vezes por dentro da chave gigante e liberte o tubarão. Recarregue o ar com as bolhas que o peixe deixa

**Extra Honeycomb** - Suba nesta plataforma e quebre a grade no chão

**Jigsaw B** - Nade e pegue-a no fim deste túnel

**Jinjo 4** - Use o disco de superpulo para alcançar o cano na parede. Pule para a plataforma ao lado e quebre a grade no chão

**Extra Honeycomb** - Mergulhe e entre no cano da parede



**Jigsaw H** - Use a invencibilidade e passe pelas lâminas

**Jigsaw G** - Passe por dentro de todas as argolas verdes

\*Detalhe do interior do tubarão

**Jinjo 5** - Depois que o nível da água subir, entre pela passagem lateral e desça pelo buraco atrás da colmeia

**Jigsaw I e Switch da Gruntilda** - Na cabeça do tubarão, entre pelo buraco do parafuso, acione o Switch da Gruntilda e passe pelas lâminas à frente

**Jigsaw F** - Suba na ilha no lado direito do tubarão e atire ovos no dente dourado dele. Quando o dente cair, entre pelo buraco





# Bubblegloop Swamp

**Jigsaw F e Switch da Gruntilda** - Pule de pilar em pilar e destrua todas as cabanas

**Jinjo 5** - Só dá para pegá-lo transformado em crocodilo. Ele está na água ao lado do pilar

**Jigsaw H** - Depois do labirinto, acione o Switch verde e corra até onde apareceu a Jigsaw

**Jinjo 4** - Escale a planta e pegue-o no topo

**Jigsaw C** - Derrote os seis sacos e tome a peça deles

**Jigsaw A** - Encontre todos os jacarés dourados e atire ovos em suas bocas para a peça aparecer aqui

**Jigsaw E** - Entre pela boca da tartaruga e repita as seqüências que o maestro mostrar

**Jinjo 3** - Pegue as botas especiais sobre a tartaruga e pegue-o na água

**Extra Honeycomb** - Está dentro da cabana do felticeiro, no alto

**Jigsaw I** - Transformado em crocodilo, vá até o crocodilo gigante e entre no nariz dele. Surgem três desafios: 1º) Coma mais bichos que Mr. Vile. 2º) Coma apenas os bichos vermelhos. 3º) Coma o bicho anunciado no topo da tela

**Jigsaw B** - Acione o Switch verde, suba e passe pelos caminhos estreitos até o local onde apareceu a Jigsaw

**Jinjo 2** - Está numa caverna no caminho do Jigsaw B

**Extra Honeycomb** - Dentro da tartaruga, suba na prancheta do maestro e pule

**Jigsaw D** - Use o Beak Buster sobre as quatro patas da tartaruga

**Entrada da fase**

**Jinjo 1** - Pule da ponte para a plataforma à esquerda

**Jigsaw G** - Destrua o ovo usando os vários ataques de Banjo e Kazooie sempre acertando a área marcada com "X"



# Freezezy Peak

**Extra Honeycomb** - Como leão marinho, atravesse o túnel dentro da caverna de Mr. Walrus

**Jigsaw G** - Vá como leão-marinho e converse com Mr. Walrus

**Jigsaw I** - Depois de aprender a usar os tênis de corrida na fase Gobi's Valley, volte aqui e enfrente o urso novamente

**Jigsaw H** - Como leão-marinho vença a corrida contra o urso

**Jigsaw C** - Com o Beak Bomb acerte os alvos na barriga do boneco gigante e a peça surge

**Jigsaw B** - Depois de destruir todos os homens-de-gelo a peça aparecerá sobre a cartola do boneco gigante

**Jinjo 4** - Dentro da cabana do feiticeiro

**Extra Honeycomb** - Destrua o homem-de-gelo

**Jinjo 5** - Pegue-o ao lado da fogueira

**Jinjo 1** - Pegue-o sobre as caixas

**Jinjo 2** - Está sobre a vassoura do boneco gigante

**Switch da Gruntilda** - Destrua o homem-de-gelo usando o Beak Bomb sobre o "X" da cartola dele

Presente

**Jigsaw F** - Dê um Beak Buster na caixa à frente da árvore. Proteja as lâmpadas e faça com que dez cheguem à árvore. Vá para trás do vaso e atire ovos na estrela. Quando tudo se iluminar, vá até o disco de voo e volte voando até a árvore. Passe três vezes por dentro da estrela e a peça aparecerá dentro da árvore

**Jigsaw D** - Está dentro do cachimbo do boneco gigante

Entrada da fase

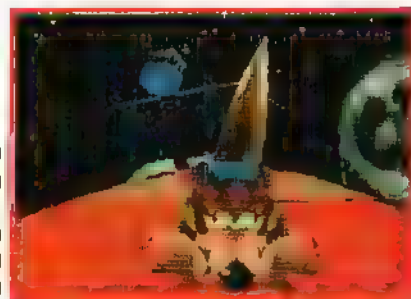
**Jigsaw E** - No cachecol do boneco gigante, suba no trenó para descer a rampa e ganhar a peça

**Jigsaw A** - Encontre e entregue os três presentes aos ursos e receba a peça

Presente

**Jinjo 3** - Está atrás da casa

Presente





# Gobi's Valley

**Jigsaw G e Jinjo 5** - Faça a pirâmide surgir assim: fique na plataforma sobre a água e atire ovos na boca da estátua. Faça isso nas outras duas. Dentro da pirâmide, atravesse o labirinto pelo caminho marcado. Encontre o Jinjo no vaso e a peça no sarcófago

**Switch da Grunilda** - Procure-o dentro do labirinto

\* Detalhe do interior da pirâmide

**Jigsaw B** - Acerte com o Beak Bomb o alvo sobre a pirâmide. Entre nela, jogue ovos dentro do cesto do flautista e suba pela cobra

**Extra Honeycomb** - Se você já libertou o camelo, volte a este ponto e encontre-o de novo. Use o Beak Buster contra ele e ganhe o item

**Jigsaw A** - Repita o processo do Jinjo 2 e pegue a peça no último tapete

**Jigsaw H** - Passe voando por todas as argolas que ficam sobre a estátua do Banjo e a peça surge sobre a estíngue

**Jigsaw D** - A peça está dentro da mão gigante. Use o ténis para conseguirla antes que a mão feche

**Jigsaw C** - Acione o Switch na entrada da pirâmide e use o ténis para chegar ao buraco a tempo. Depois de pegá-lo a água desce para o centro do mapa

**Extra Honeycomb** - Acione o Switch 1 e pegue o item no meio do cacto

**Jigsaw E** - Use o Beak Buster e liberte o camelo

**Jigsaw F** - Ative o Switch sobre a pirâmide, entre e vença o jogo da memória

**Jinjo 3** - Está numa abertura na parte de trás da pirâmide

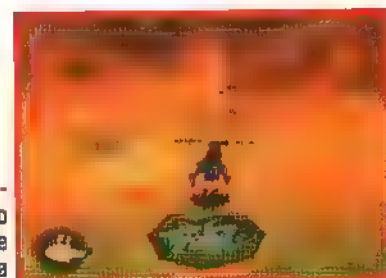
**Jinjo 4** - Encha o lugar de água, nade e pegue-o no fundo

**Jigsaw I** - Aqui o camelo surge de novo. Aplique o Beak Buster para que ele regue a planta

Entrada da fase

**Jinjo 2** - Suba na cabeça da estíngue e pule para o topo do cacto à frente. Atire ovos no nariz da estíngue e abra a porta abaixo. Dentro da estíngue suba no tapete e atire um ovo na boca da estátua. Suba e pegue-o no tapete de trás

**Jinjo 1** - Atrás do ponto de partida





# Mad Monster Mansion

**Jigsaw F** - Sobre a igreja, contorne o relógio e encontre uma passagem. Escale a bússola para pegar a peça

**Jigsaw E** - Procure e jogue ovos dentro dos cinco vasos que estão em volta da igreja. Entre pelo vitral com a imagem de Banjo-Kazooie

**Switch da Gruntilda e Extra Honeycomb** - Use o disco de voo ao lado do órgão para chegar ao teto

**Jigsaw G** - Suba no órgão e imite as sequências que a mão ensina

**Jinjo 1** - Sobre o telhado da casa, quebre todas as janelas iluminadas e, na maior delas, pegue o Jinjo sobre a cama

**Jigsaw B** - Pegue a Jigsaw A, fique sobre o copo e escreva Banjo-Kazooie com as letras



**Jigsaw C** - Entre no poço e pague a peça dentro do balde

**Jinjo 5** - Dentro do labirinto

**Jinjo 4 e Jigsaw D** - Quebre o alçapão verde ao lado da casa e pegue os itens dentro dos barris na adega

**Jigsaw I** - Como abóbora, entre pelo buraco da calha sobre o teto da casa

**Jinjo 3** - Use o disco de superpulo para alcançá-lo sobre o pilar

**Jinjo 2** - Está no telhado

Entrada da fase

**Jigsaw A** - Entre pela chaminé e vá até a mesa pulando sobre as cadeiras

**Extra Honeycomb** - Como abóbora, entre pela janela quebrada e pegue o item sob o assoalho

**Jigsaw H** - Transformado em abóbora, entre pela pequena passagem no muro da igreja e use a rampa para chegar ao teto da casa. Entre pelas janelas quebradas até encontrar um banheiro. Entre pela privada para conseguir a peça





# Rusty Bucket Bay

**Jinjo 2** - Tome cuidado com os tubarões e pegue-o sobre a bóia

**Jigsaw A** - Vá pela proa do navio e entre pelo buraco da âncora. Acione o Switch e liberte o golfinho

**Jinjo 3** - Está na piscina de ácido sobre o último tambor

**Jigsaw H** - Entre no galpão pela água e pegue-a sobre as caixas

**Extra Honeycomb** - Entre pela passagem na água ao lado do Jinjo 2. Dentro do galpão acione o Switch e voe para pegar o item

**Jigsaw D** - Escale a chaminé até o topo

**Jigsaw B** - Faça a combinação nos três apitos de acordo com os seis números que estão escritos na lateral do navio

**Toll** - Sempre que encontrar estes pontos, atire ovos para criar pontes

**Jigsaw C** - Quebre as janelas nas laterais do navio: uma delas dá acesso ao quarto do capitão. Pegue-a dentro do armário

**Jinjo 4** - Entre pelo buraco sobre o container do meio e pegue-o atrás das caixas

**Jigsaw A** - Suba na caixa de TNT, escale o guindaste e acione o Switch do outro lado. Entre pelo buraco que a caixa abriu e enfrente o chefe

**Switch da Gruntilda** - Pule de cima da caixa de TNT e flutue em direção à plataforma à frente

**Switch 1** - Na popa do navio, entre pela tubulação de ar e acione o Switch para que as hélices do motor diminuam a velocidade

Entrada da fase

**Jinjo 1** - Entre pela passagem abaixo da água

**Jinjo 5** - Acione a ponte e passe pelos bichos que saem dos buracos

**Extra Honeycomb** - Quebre a porta na base da chaminé. Desça pela escada e pegue este item na pequena passagem sobre a entrada para o motor

**Jigsaw G** - Acione os dois Switches dentro do motor e a hélice da popa do navio pára. Há um breve tempo para você sair do motor e chegar a este ponto para pegar a peça na água

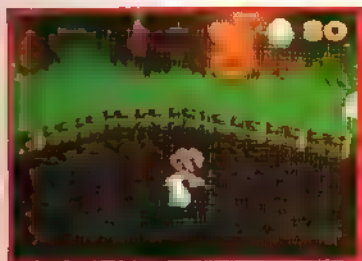
**Jigsaw F** - Se você já acionou o Switch 1, pule sobre as engrenagens e passe pelas hélices quando elas diminuírem a velocidade

\*Detalhe do centro do mapa indicado pela estrela

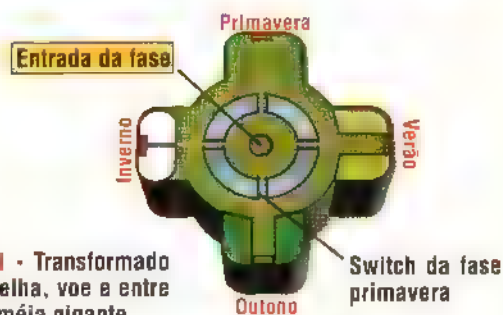




# Click Clock Wood



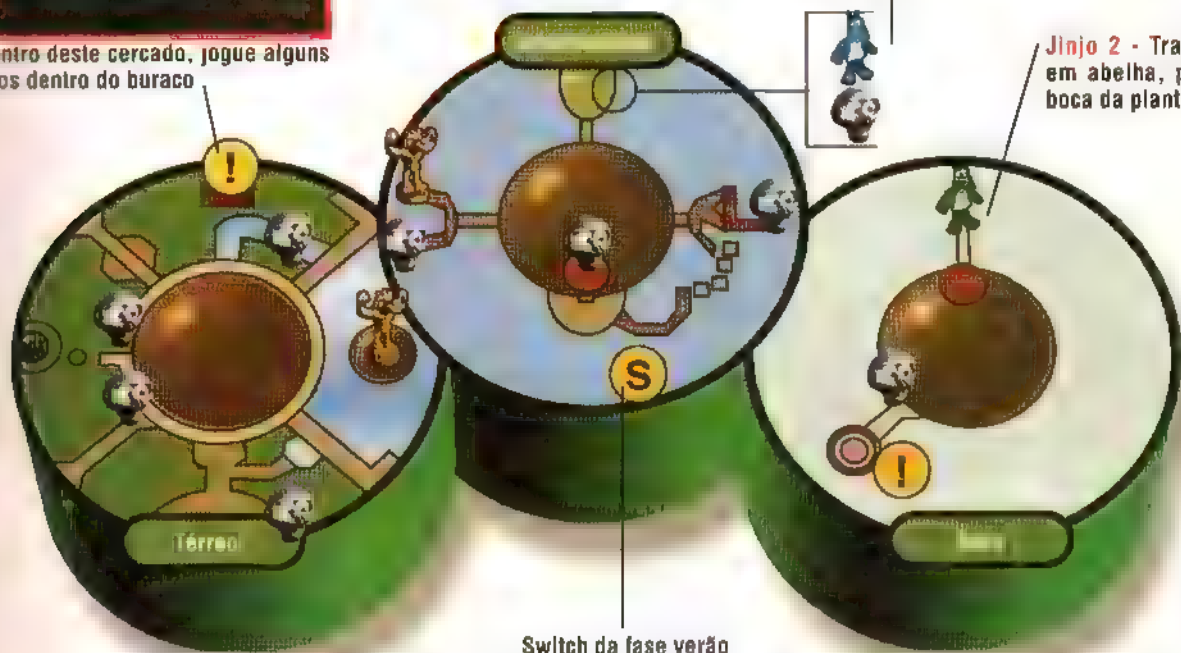
Dentro deste cercado, jogue alguns ovos dentro do buraco



**Jinjo 1** - Transformado em abelha, voe e entre na colméia gigante

**Jinjo 2** - Transformado em abelha, pegue-o na boca da planta

**PRIMAVERA**



Switch da fase verão

Faça com que o camelo regue sua planta

Quebre a pedra à frente da casa do castor

**Jigsaw B** - Quebre o quadrado sobre a colmeia gigante, entre e derrote todas as abelhas

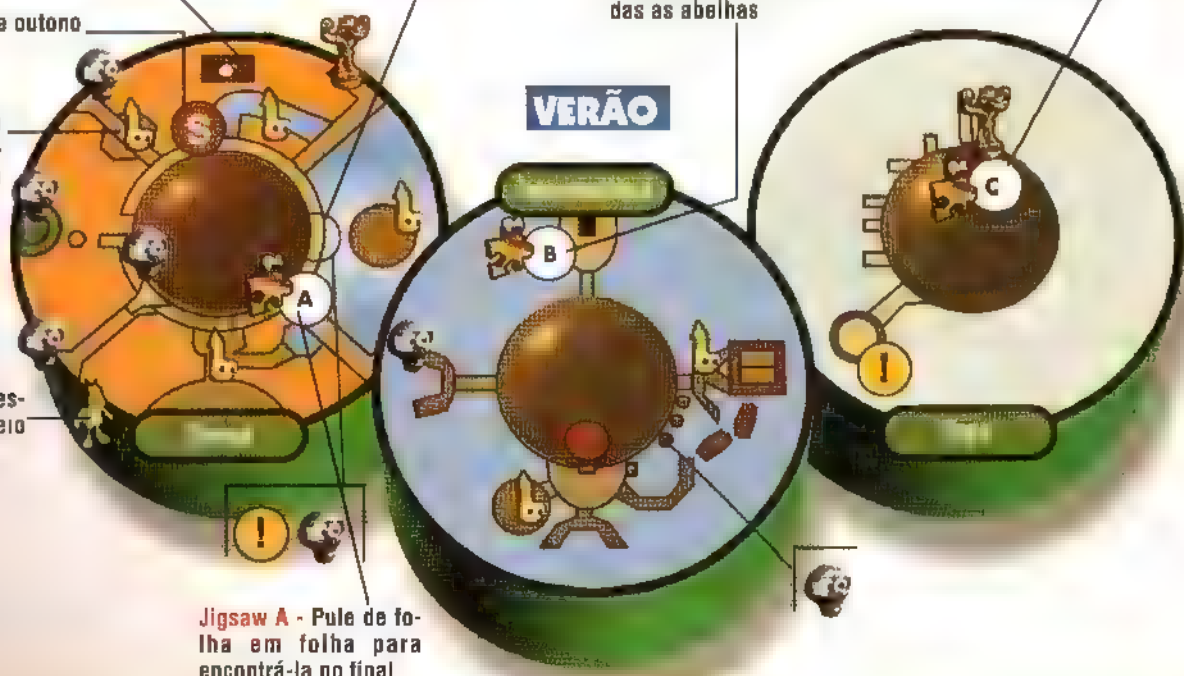
**Jigsaw C** - Suba até este ponto, quebre a porta e pegue a peça atrás das raízes

Switch da fase outono

**Legartas** - Pegue cinco e entregue ao filhote de água

**3** - Está escondido no meio das plantas

**VERÃO**



**Jigsaw A** - Pule de folha em folha para encontrá-la no final



# Click Clock Wood



**Jigsaw E** - Faça com que o camelo regue novamente sua planta e a peça aparecerá sobre ela. Para pegá-la, suba até a colmeia gigante e pule de lá para a planta

**Jigsaw F** - Está dentro da casa de madeira

**Jinjo 4** - Está sobre o monte de folhas ao lado do cercado

**OUTONO**

Intermediário

Encontre as dez lagartas e entregue-as ao filhote de águia

**Jigsaw D** - Se você ajudou o castor na estação passada, entre em sua casa e pegue a peça

**Jigsaw G** - Encontre e entregue seis castanhas ao esquilo

Switch da fase Primavera

**Jinjo 5** - Está sobre a cabana do fellicelro

**Extra Honeycomb** - Entre pelo buraco no lago congelado e nade até a casa do castor

**Extra Honeycomb** - Use o Beak Bomb para quebrar a janela sobre a porta da casa do esquilo. Entre pela janela e pegue o item

**INVERNO**

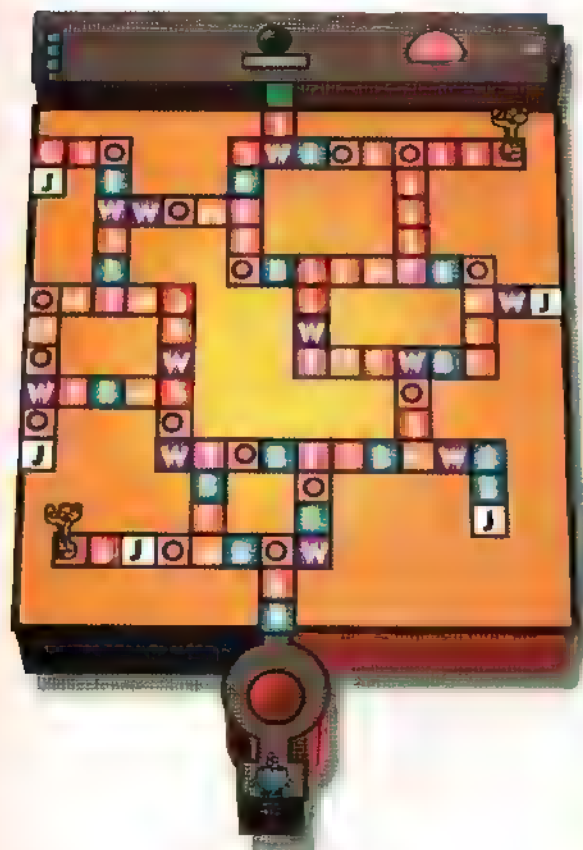
**Switch da Gruntilda** - Está ao lado de um homem-de-gelo

**Jigsaw H** - Voe o mais alto possível e pegue a peça sobre uma plataforma

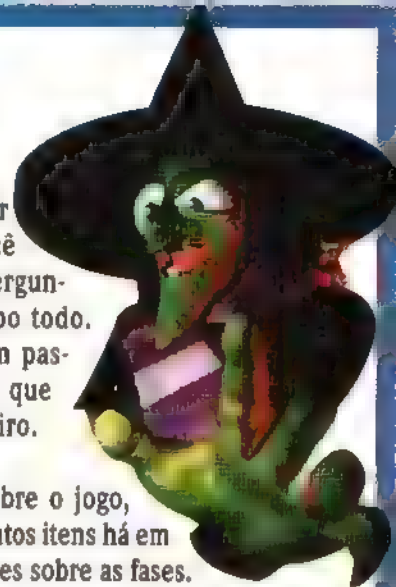
**Jigsaw I** - Se você alimentou o filhote de águia em todas as estações, ele lhe dará esta peça



# Gruntilda



Agora é a hora de enfrentar Gruntilda e salvar Tooty. Você deve encará-la em um jogo de perguntas e provas que mudam o tempo todo. Por isso, não é possível fazer um passo-a-passo, mas vamos dizer o que acontece em cada casa do tabuleiro.



**B** Banjo-Kazooie - Perguntas sobre o jogo, como nomes de personagens, quantos itens há em determinado lugar e outras questões sobre as fases.

**J** Coringa - Perguntas ou testes em geral. Você só tem uma chance, se ganhar recebe duas cartas que dão a possibilidade de pular qualquer casa que quiser. É só apertar B sobre a casa escolhida.

**O** Olho - Gruntilda mostrará uma imagem e você tem de dizer de qual fase ou personagem é a figura.

**W** Gruntilda - Perguntas pessoais sobre a vida da bruxa. Se você conversou bastante com a irmã dela, que ficava em diversos pontos do mapa, será moleza acertar as respostas.

**M** Nota musical - Identifique de quem é a voz ou qual é o som produzido.

**R** Relógio - Enfrente um chefe ou um quebra-cabeça do jogo.

**S** Caveira - Perguntas diversas, mas se errar a resposta você morre na hora.

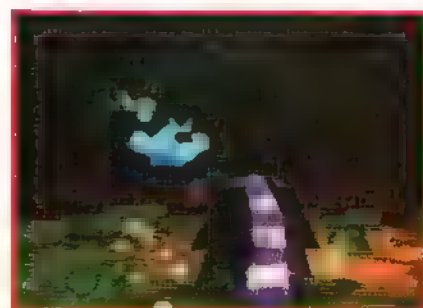
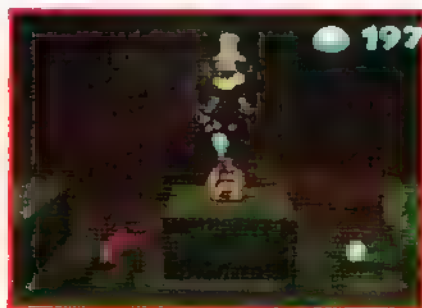
## A batalha final

Você precisa ter 810 notas musicais para abrir a porta do novo caminho. Consiga no mínimo 98 peças de quebra-cabeça para completar o quadro da Gruntilda para que ela abra a porta ao lado. Depois, há quatro novas portas e são necessárias 882 notas musicais para abrir todas. Na última há um quadro: complete-o e sua energia dobra. Entre no caldeirão para ir ao encontro da bruxa.

Ela começará dando investidas com a

vassoura, fuja para os lados e ataque com o Rat-a-Tap Rap sempre que ela parar. Após quatro ataques ela mudará de tática e ficará nas laterais da torre atirando bolas de fogo. Fique atrás das pedras da beirada e, quando ela parar de atacar, suba na pedra e jogue ovos. Depois de mudar de lugar quatro vezes, Gruntilda sobrevoará o local disparando. Use o disco de voo e detone a bruxa com o Beak Bomb. Depois de derrotá-la, ela usa um campo

de força e não dá mais para atacá-la. Atire ovos dentro do buraco das estátuas até que o Jinjo crie vida e ataque Gruntilda. Faça o mesmo nas outras estátuas e destrua a vassoura. Sem a vassoura, ela vai usar a mesma tática, mas no chão. Fuja e a estátua de um Jinjo gigante surgirá. Jogue ovos nos buracos da estátua até fechá-los. Depois assista a surra que Gruntilda vai levar. Mas só vê a animação final quem pegar as 100 Jigsaws. Boa sorte!





# Star Soldier

**Destruição espacial em larga escala**

Por Roberto Sadovski

**S**e você procura velocidade e gráficos legais em um jogo de nave, então este Star Soldier é uma boa pedida. Você comanda uma poderosa espaçonave (escolha entre três opções) e combate inimigos em ambientes hostis.

Cada nave tem um escudo que surge sempre que você desejar, além de armas especiais coletadas durante o jogo. Os gráficos em três dimensões ajudam a manter o interesse e a jogabilidade responde muito rapidamente aos seus comandos. Mas é bom treinar antes para se adaptar bem.

Acerte o peito do robô para destruí-lo. Mantenha o escudo funcionando e escape de sua artilharia



Você ganha um bônus quando destrói duas naves ao mesmo tempo



Os globos de energia amarela aumentam a potência de sua arma principal



**STAR SOLDIER**  
VANISHING EARTH

Nintendo 64, Ação, da Hudson, Save no cartucho.

**7,3** Jogo divertido, com bons gráficos e jogabilidade muito sensível.

# Super Robot Spirits

**Máquinas gigantescas se enfrentam em combates mortais**

**O** Nintendo 64 está devendo em matéria de jogos de luta. Até agora os lançamentos desse gênero são poucos e nenhum muito expressivo. É mais ou menos o que acontece com este Super Robot Spirits. Não que o game seja ruim: você luta com os robôs-gigantes e tem acesso a armas fantásticas, combos originais e muitos golpes especiais. Mas os gráficos e a jogabilidade são razoáveis e as animações fracas. Deve cair no esquecimento logo, logo.

Com o robô R1, aperte ← + C e dispare um supertiro

**SUPER ROBOT SPIRITS**

Nintendo 64, Luta, da Banpresto, 1 ou 2 jogadores, cartucho japonês.

**7,0** Gráficos e jogabilidade razoáveis. O desafio é traco.



Faça a sequência de chutes e socos para aplicar combos em seu inimigo



# Gex mergulha no Títanic

**A lagartixa ganhou uma fase exclusiva no navio naufragado**

Por Odair Braz Junior

**A** lagartixa aloprada chega arrasando em sua versão para Nintendo 64. O jogo é o mesmo do Playstation, mas além das fases de Indiana Jones, 007 e outras, Gex ganhou uma aventura aquática exclusiva nos escombros do Titanic. Nosso bicho continua fazendo piadas sobre filmes o tempo todo.

## Atrás do vilão Rezor

Depois de ficar conhecida no mundo da TV, em sua primeira aventura, a lagartixa é intimada pela polícia norte-americana a localizar novamente o vilão Rezor. Cada fase é o cenário de um filme famoso, que Gex vasculha atrás de itens e de três controles-remotos. Em cada etapa há controles-remotos extras, que aumentam sua porcentagem final, mas não são necessários para terminar o jogo.

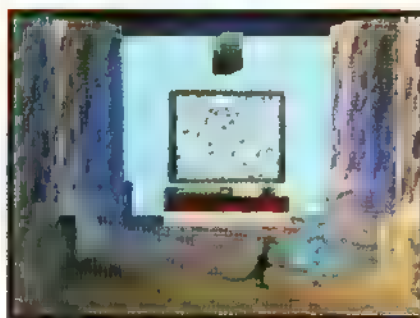
A diversão é garantida mas as mudanças de câmeras ainda atrapalham a sua vida, porque elas nunca se fixam numa posição só.

**GEX 64**

Nintendo 64, Ação/Aventura, da Midway, 1 jogador. Save no Memory Pak.

**8,0** Boa diversão, com gráficos e músicas legais.

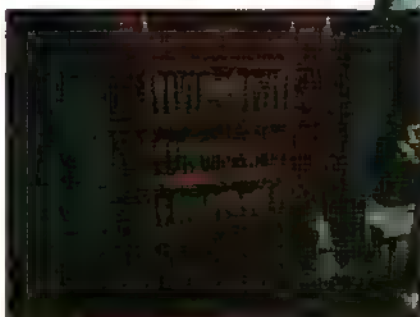
A resposta aos comandos é rápida, embora as mudanças de visão atrapalhem.



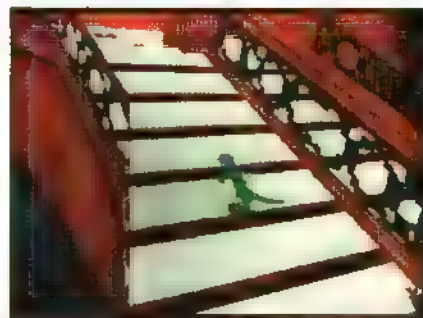
Logo na abertura, passe pelas interrogações para obter dicas sobre o jogo



Nesta etapa, Gex vira Pernalonga. Não dê chances ao caçador Hortelino e destira muitas rabadas nele



Fase do castelo mal-assombrado. Empurre esta estante para encontrar a alavanca de um elevador secreto



Gex sobe as escadarias do Titanic. Esta fase é exclusiva desta versão e não aparece no jogo para Playstation



Use suas rabadas para devolver as magias azuis ao chefe desta fase



\* Custo de cada ligação - R\$ 3,00.



# Brigas, brigas e mais brigas.



**Garganta & Torcicolo**  
no Paraíso das  
Ovelhinhas. O game  
interativo mais animal da TV.

Imagine um game onde você joga ao vivo, pela TV. É o Garganta & Torcicolo no Paraíso das Ovelhinhas. O telefone é o seu joystick. Ligue para o Garganta no 0900-783840\*. Ou para o Torcicolo no 0900-783850\*. Você escuta uma história e, se os monstros forem com a sua cara, você ainda pode jogar, ao vivo, falando



É UM PÁSSARO?  
É UM AVIÃO?



NÃO

O Dia das Bruxas é uma data especial nos Estados Unidos... e um pesadelo interminável em Gotham.

**BATMAN**

O LONGO DIA DAS BRUXAS



O Homem-Morcego se depara com seus maiores inimigos e com um novo assassino cuja obsessão é matar suas vítimas nos feriados.

Maxi-série especial. Obra-prima para ler e colecionar.

Lançamento imperdível dia 28 de outubro.

**ELE PRECISA DE VOCÊ!**

**TIO SAM**



*Uma jornada ao coração negro da América!*

Mini-série em duas edições, magistralmente pintada por **ALEX ROSS**, o homem que mudou a face dos quadrinhos americanos.

Nas bancas dia 6 de outubro!



... E O NOVO

# SUPER-HOMEM

PRONTO PARA  
O SÉCULO 21!

**NOVA VIDA.  
NOVO UNIFORME.  
NOVOS PODERES.**

A partir de 8 de outubro, na  
revista mensal de Super-Homem.

Não perca!



TM & © 1999 DC Comics, Inc.

Vamos revelar tudo sobre  
eles nas páginas de

## ORIGENS DOS SUPER-HERÓIS MARVEL

nº 7



© Marvel Comics, Inc.

**Homem de Ferro. Thor. Fantástico.**

**Para salvar a humanidade, todos eles terão que morrer!**

**Revele o capítulo final do maior  
evento da década na edição especial**

# MASSACRE MARVEL



**Lançamento: 3 de novembro!**





# Você vai se sentir em casa.

com o maluco do João Gordo. Daí, você ajuda seu monstro a dar o maior número de pauladas e a matar mais ovelhinhas. Aquele que matar menos ovelhas dança. E tem ainda as entrevistas da ovelha Giselda e o novo jogo Vingança das Ovelhas, liderado pela ovelha negra Aracy. Se liga. De 2ª a 6ª, das 17h às 18h, na sua MTV. Afinal, você é um homem ou uma ovelha?



# Batman e Robin caçam Mr. Freeze

**Veja os golpes de todos os heróis, itens, artefatos e a manha para vencer o vilão que veio do gelo**

Por Ivan David

**A** dupla dinâmica enfrenta Mr. Freeze no melhor jogo que os heróis já tiveram. Tudo de legal está lá: Batman, Robin e Batgirl lutam, investigam, dirigem seus Batveículos, atiram e usam várias armas contra os inimigos. Assim, o game mistura vários estilos e a referência mais próxima que vem à cabeça é Tomb Raider.

## Abaixo de zero

A história é a mesma do último filme para o cinema. Mr. Freeze rouba um diamante que servirá para construir um equipamento capaz de salvar a vida de sua mulher, muito doente. Ainda por cima, recebe a ajuda da vilã Hera Venenosa (Poison Ivy). O jogo é complexo e o desafio é alto: você tem de percorrer Gotham City e encontrar pistas que indicam onde vai acontecer o próximo crime. Para isso, você escolhe entre qualquer um dos três personagens. Os gráficos são excelentes, cheios de lugares sombrios. O som é realista e a jogabilidade é difícil, pois os comandos variam bastante de um herói para outro. Mas pode ter certeza: Batman & Robin é um dos melhores games do ano!



## COMANDOS BÁSICOS

- |                    |                      |
|--------------------|----------------------|
| ▲ - Pular          | R2 - Trocar entre    |
| ▲ (2x) - Voar      | Correr/Caminhar      |
| ● - Proteção       | L2 - Ligar socos e   |
| ■ - Usar arma ou   | chutes               |
| artefato           | ↑ - Andar em frente  |
| X - Ações (entrar, | ↓ - Andar para trás  |
| apertar, etc.)     | ← - Girar à esquerda |
| R1 - Mirar         | → - Girar à direita  |

## BATMAN & ROBIN

Playstation, Ação, da Acclaim, 1 jogador. Save no Memory Card.

**9,7**

Mistura sensacional de estilos. Desafio difícil, gráficos e jogabilidade bons.

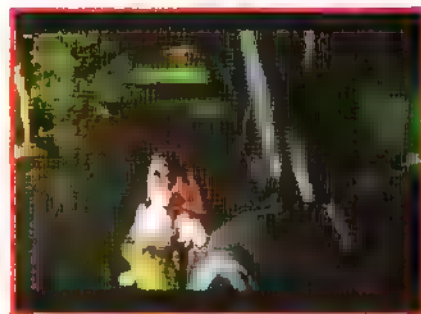




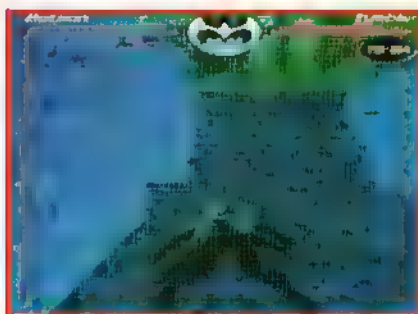
Chame o mapa frequentemente (use Select) para não errar o caminho



O Batcomputer permite analisar e combinar todas as pistas



As animações são demais! Aqui você vê Batman preso por Hera Venenosa



Dentro da água, use ■ para descer e ▲ para subir



Os cartazes indicam os próximos alvos dos bandidos



Use os telefones públicos para conseguir jornais do dia

## GOLPES

- ▲ - Soco direito
- - Soco esquerdo
- - Chute direito
- X - Chute esquerdo

### Batman

- Soco com as duas mãos - ■ + ▲
- Soco quádruplo - ■, ■, ■, ▲
- Soco triplo - ■, ■, ▲, ■
- Supercombo - ■, ▲, ▲, ■, ●, ■, ▲

### Robin

- Chute giratório duplo - ▲ + ●
- Soco alto e baixo - ■, ▲, ▲
- Soco duplo giratório - ■, ■, X, ●
- Supercombo - X, ▲, ▲, ■, ●, ●

### Batgirl

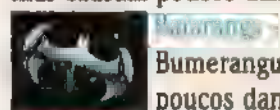
- Chute giratório - X + ●
- Combo triplo - ●, X, ▲
- Soco duplo giratório - ■, ▲, X, ●
- Supercombo - X, ▲, ■, ▲ + ●

## AS ARMAS DO JOGO

**Batbombs** - Bombas comuns. Necessitam de mira. No chão, demoram três segundos para estourar.

**Magnesium Bombs** - Bombas de ataque com gás letal. Explodem após três segundos no solo.

**Tear Gas Bombs** - Bombas de gás lacrimogênio. Boas para confundir, mas causam poucos danos.



**Batarangs** - Bumerangues. Causam poucos danos.

**Aerial Attack Missiles** - Mísseis teleguiados.

**Polar Assault Missiles** - Mísseis comuns. Só funcionam direito se você usar a mira do personagem.

**Vine Slicing Missiles** - Causam estragos a curta distância. Precisam de mira.

**Heaters** - Gás venenoso. Dura apenas dez segundos.

**Throwing Birds** - Bumerangues mais fortes. Exigem mira.

**Staff Launcher** - Pistola de bumerangues. Exige mira e causa dano alto.



**Batnet Gun** - Pistola de tiros múltiplos. Arma fraca.

**Battle Blade Blaster** - Parecida com a Batnet Gun, só que mais poderosa.

## ARTEFATOS

**Turbo Lift Jet Boots** - Botas para voar.

**Arm Shield** - Luva especial reforçada para proteção.

**Oxygen Mask** - Proteção contra gases.

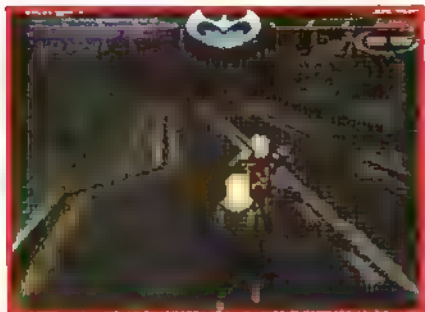
**Knuckle Duster** - Aumenta potência dos chutes.

**Extended Punch Glove** - Aumenta potência dos socos.

**Ice Blades** - Botas para o gelo.

## Pegue as pistas

Em *Batman & Robin*, as pistas (Clues) são itens diversos representados por um ponto de interrogação (?). Você depende delas para saber qual o próximo lugar em que os vilões atacarão. Junte o máximo delas e coloque-as no Batcomputador, para desvendar o mistério. Veja agora onde encontrá-las:



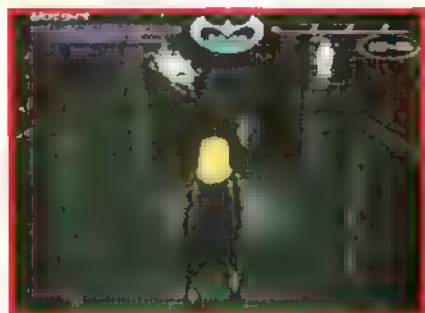
Na rua, é só eliminar os inimigos para conseguir pistas



Na Crown Jewels, encoste aqui para acionar o esconderijo atrás de você



Na Westside Station, há um corredor cheio de pistas



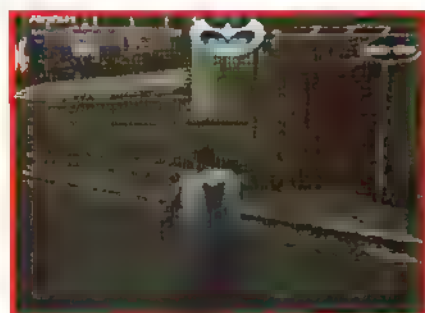
Se fizer tudo direitinho e rapidamente, pegue uma pista na saída do museu



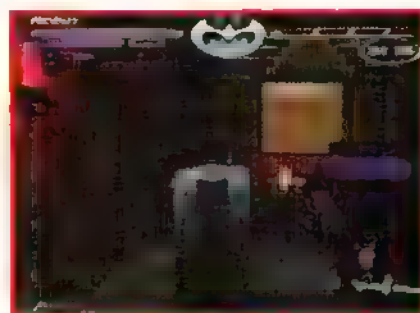
Há uma pista perto das balizas...



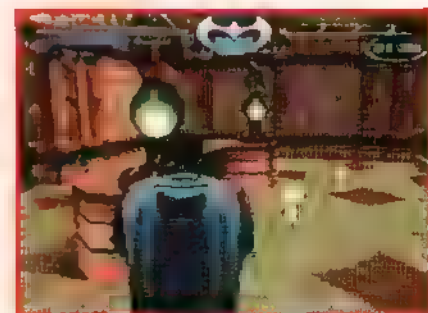
... nas Bookworms...



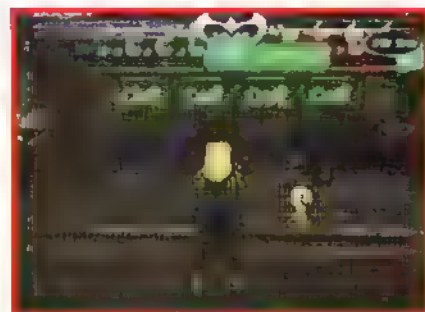
... nas portas marrons...



... nos recintos com alarme ligado...



... no saguão da Police HQ...



... e ao lado das barcas



World of Rings 1: entre pela grade, ligue a chave e pegue a pista no tapete



World of Rings 2: Entre na tubulação, vire à esquerda e pegue a pista



## Salve o diamante no museu

Aqui você vê um passo-a-passo para se sair bem e evitar que Mr. Freeze consiga pegar o diamante que tanto quer. Existem muitos ajudantes do vilão e, sempre que você começar um game novo, os inimigos mudam o modo de atacar. Mas os itens continuam todos no mesmo lugar.



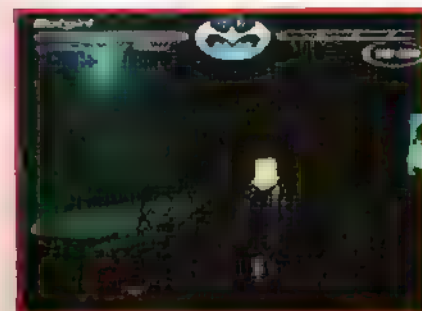
Ligue as duas chaves da entrada e suba a escada



Siga em frente e avance o tempo na porta em 10 minutos



Quebre os vasos e encontre Healths (item de saúde)



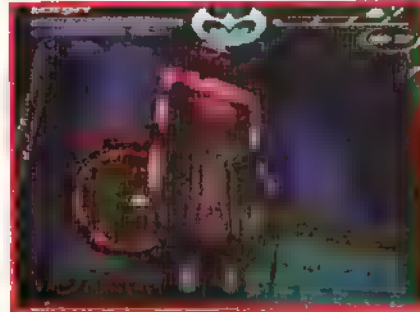
Entre nesta grade e pegue munição na ventilação



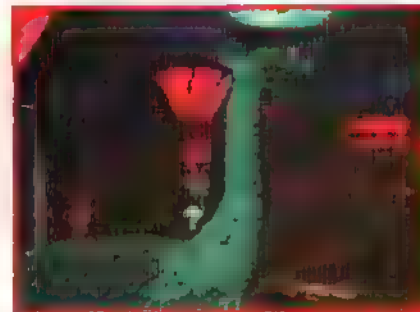
Entre na outra sala de vasos, saia e encontre uma pista dentro do primeiro vitral



Quando Mr. Freeze aparecer, parta com tudo para cima dele



Quebre todos os vitrais e encontre mais pistas. Há uma atrás desta estátua

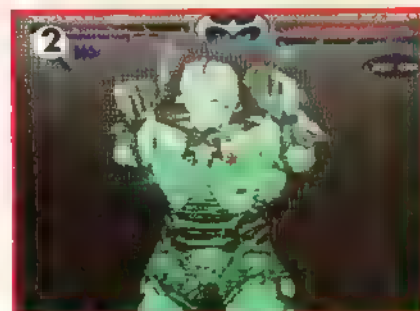


Suba nas costas do dinossauro e pegue outra pista

## Botanical Gardens

### Enfrente Mr. Freeze e quebre o gelo

O vilão, interpretado no filme por Arnold Schwarzenegger, é osso duríssimo de roer. Para vencê-lo, primeiro você deve entrar na boca do dragão (foto 1) e salvar o jogo para ter acesso ao Mr. Freeze. Quando estiver frente a frente com ele, tente usar o Aerial Attack Missile utilizando a mira (foto 2). Não deixe o vilão dar piruetas no ar, caso contrário você não consegue alcançá-lo. Se ele fizer isso, ataca seu personagem pelas costas e um simples disparo dele acaba com o herói. Aí, só começando tudo de novo.



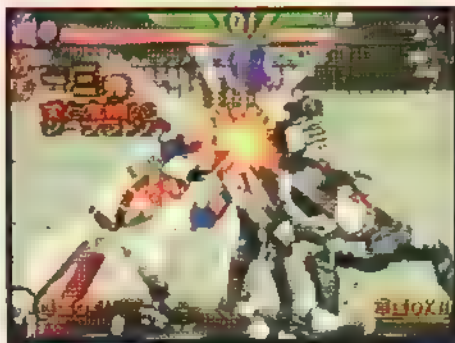


# RIVAL SCHOOLS

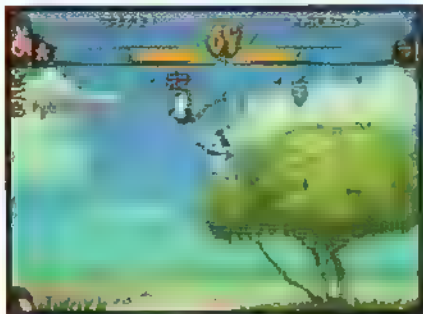
**Brigas legais num game com diversão nota dez**

Por Antonio Saraiva

## Dois contra um



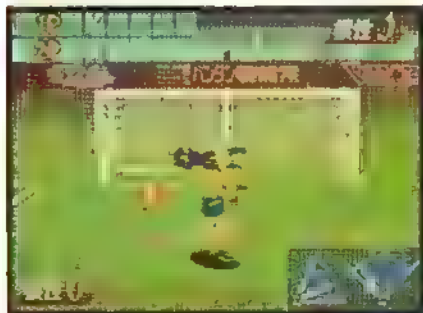
Você pode chamar um lutador do jogo para ajudá-lo. Aqui eles fazem um Combo a dois (aperte soco + chute da mesma força)



Inicie um combo aéreo fazendo ↘ + soco ou chute forte. Depois faça ↵↑ para dar um superpulo



Algumas provocações são bem legais. Aperte Select durante a luta para curtir outras, como esta de Tiffany



Você pode jogar minigames, como cobranças de pênaltis, com os lutadores



Sakura, à direita, enfrenta Hinata. Cuidado para não confundir as duas

**R**ival Schools para jogar em casa é ainda melhor que o do fliperama (Arcade). O game vem em dois CDs e um deles tem Rival Schools Evolution, um jogo com novos modos de disputa.

O visual do jogo é ótimo e lembra o de Street Fighter Ex. A resposta do game aos seus comandos garante a sua diversão, principalmente nos inovadores ataques especiais em duplas. Tudo isso junto torna as brigas bastante equilibradas, emocionantes e também muito engraçadas.

## Os dois jogos

Em Rival Schools Evolution (CD 1) dá para treinar, lutar contra um amigo, há muitos modos de batalha diferentes, minigames (chutes de pênaltis, Baseball e vôlei com os lutadores) e até opção para criar um personagem próprio, mas está tudo em japonês e é complicado.

No CD 2 você encontra os modos mais tradicionais e iguais aos do Arcade, como o Story Mode, Vs Mode e outros.

**RIVAL SCHOOLS**

Playstation, Luta, da Capcom, Save no Memory Card, 2 CDs japoneses.

**9.5**

Boa Jogabilidade, ótimos gráficos, desalio legal e diversão de primeira.





# Monte sua frota estelar e viaje num montão de brincadeiras!

## Colecção Disney Série ESPAÇONAVES

A cada edição uma revista Disney com histórias em quadrinhos e reportagens chocantes + 1 espaçonave **GRÁTIS!**

São 8 edições.

Na primeira, você

ganha o Bombardeiro

Estelar Leve e um cenário espacial.

A cada edição, uma nova missão nas  
bancas, pra você entrar em órbita!

**Só R\$ 3,00**

## Leia, colecione e divirta-se!

Nas bancas.



# Família Ultra em ação

**Arrebente os monstros com os heróis gigantes do Japão**

Por Antonio Saralva

**U**ltraman Tiga e Ultraman Dyna, os dois mais novos integrantes da família Ultra, surgem num novo jogo de pancadaria. O game é uma continuação do CD anterior, Fighting Evolution. A grande diferença é controlar seu personagem olhando para as costas dele. Isso complica a sua vida porque não dá para saber exatamente a que distância você está de cada monstro. A jogabilidade é bastante diferente por causa do ângulo de visão e exige um pouco de treino antes de ir para o quebra-quebra. Os gráficos são bem feitos, com muitos efeitos de luzes e prédios explodindo por todos os lados.

## O sistema de jogo

Há disputas emocionantes e alguns monstros pegam pesado. As lutas são legais e os dois heróis podem mudar de roupas e de poderes durante a ação na hora que você quiser. Com o uniforme azul eles ficam mais rápidos e com o vermelho mais fortes.

### ULTRAMAN TIGA & ULTRAMAN DYNA

Playstation, Luta, da Bandai, 1 ou 2 jogadores. Save no Memory Card. CD japonês.

**8,0**

O ângulo de visão é inovador, mas dificulta um pouco a jogabilidade. Os gráficos são ótimos.



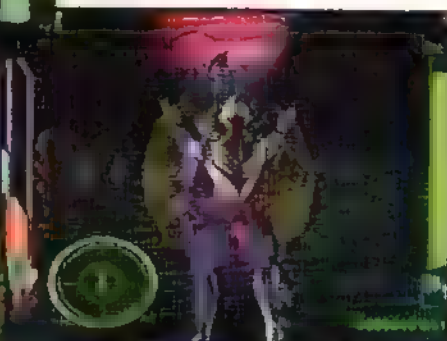
Quando o inimigo estiver sem energia, aperte ● para dar o golpe fatal



Com a roupa vermelha Ultraman Tiga fica mais forte



Não dê moleza contra este inimigo. Abuse das voadoras e combos



Com L1 ative o escudo de energia para conter os golpes dos adversários



Não deixe este monstro se aproximar do campo de energia

### Comandos

- ↑ - Avançar
- ↓ - Defesa
- - Soco
- X - Chute
- + X - Combos
- RT, R2 ou L2 - Mudar a roupa
- L1 - Escudo de energia



PLAYSTATION

WWF

# War Zone

Luta-livre selvagem com os astros do ringue

Por Ivan Cordon

**A** invasão dos games de luta-livre continua. Agora é a vez deste War Zone, com dezesseis dos mais famosos lutadores dos Estados Unidos.

São muitos modos de jogo para disputar sozinho ou em até quatro pessoas, usando o adaptador Multitap. Os gráficos são razoáveis e reproduzem bem os rostos e corpos dos fortões.

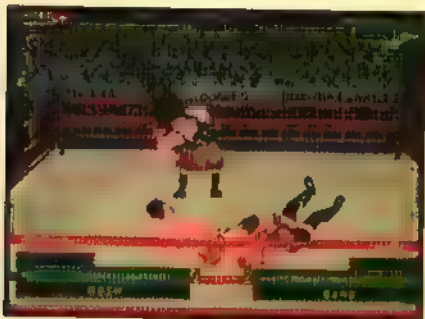
A jogabilidade não é complicada para quem já está acostumado a este estilo de jogo.

## Os modos de jogo

### Para um jogador

Challenge - Campeonato.

Versus - Luta simples contra o computador.



Tag Team - Você e o computador contra dois lutadores do computador.



Cage - Lutas dentro de uma jaula.



Weapon - Caem objetos no ringue que podem ser usados como arma.

### Para dois jogadores

Versus - Lute contra um amigo.

Tornado - Você e um colega contra dois lutadores do computador. Todos ficam no ringue ao mesmo tempo.

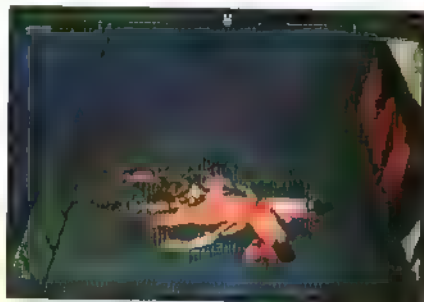
Tag Team - Igual ao modo Tornado, mas apenas dois lutadores ficam sobre o ringue.

Cooperative - Você e um amigo escolhem dois personagens. Quando um deles precisa de ajuda, o outro entra no ringue.

Cage - Você e um colega contra o computador, dentro da jaula.



Com o rival caído, suba no canto do ringue e salte. O estrago é grande



Se o tempo acabar quando estiver fora do ringue, é desclassificação certa



Pise no rival caído e continue vencendo

**WWF WAR ZONE**

Playstation, Luta, da Acclaim, 1 a 4 jogadores com Multitap. Save no Memory Card.

**7.8**

Jogabilidade gráficos e som razoáveis. As disputas são engraçadas.





# “Eu Gosto de Reunir A Galera Para Falar das Nossas Aventuras”

Enck Eduardo do Nascimento,  
estudante, leitor da  
SUPER

A curiosidade do Erick Eduardo do Nascimento não tem limites. Ele e seus amigos Einstein e Darwin não aceitam simplesmente as coisas sem nenhuma explicação. Querem sempre saber o porquê, como, quem foi que fez. E, com isso, acabam se metendo em grandes aventuras. Movido pela curiosidade, o velho Albert chegou à conclusão de que tudo é relativo. Pelo mesmo motivo, Darwin começou a estudar a complicada evolução das espécies.

É graças a essa curiosidade que o Erick vive aprendendo cada vez mais coisas. As últimas descobertas da ciência, as mais incríveis invenções da tecnologia, as notícias das mais recentes conquistas do conhecimento. O Erick encontra resposta para as suas dúvidas todos os meses nas páginas da SUPERINTERESSANTE.

A SUPER faz parte da vida do Erick. Só com a SUPER ele consegue as informações que quer numa linguagem que é ao mesmo tempo inteligente, simples e fácil de entender. Na SUPER as pessoas encontram tudo que gostariam de aprender, sem ter que ouvir discurso de professor.

A SUPERINTERESSANTE faz parte da Abril. E a Abril faz parte da vida de quase todo mundo, até de quem pode ficar ofendido

se algum dia for chamado de *Homo sapiens*.

Faz parte da vida de quem lê revistas, são quase 200 títulos diferentes; faz parte da vida de quem assiste TV: a TVA, a DIRECTV, a MTV, a HBO Brasil, a ESPN Brasil, entre outros, integram o Grupo Abril; faz parte da vida de quem assiste vídeos, ouve música, lê livros, navega pela Internet, consulta a lista telefônica, viaja, estuda, compra carros, tem interesse em moda, carreira, negócios, esportes e cultura.

Há quase meio século, a Abril entra na casa dos brasileiros para divertir, ensinar, ajudar, entreter, informar e fazer pensar.

E você sabe como a Abril faz isso? Com quase 200 milhões de exemplares de revistas por ano. Com uma programação de TV que chega a 1,8 milhão de assinantes, utilizando todos os meios tecnológicos de transmissão, e até um satélite exclusivo! Com 5,4 milhões de fitas de vídeo, 13 milhões de listas telefônicas, milhões de livros, discos, coleções e CD-ROMs, que enriquecem bancas, casas e vidas.

Mais de 10 mil pessoas trabalham para você na Abril. São jornalistas, artistas, técnicos, educadores, gráficos, radialistas, que diariamente usam a imaginação, a criatividade e o talento para difundir cultura, entretenimento, informação e educação. Para defender a democracia, a livre iniciativa, a liberdade e a dignidade de todos os brasileiros.

Além de fazer parte da sua vida, a Abril quer que a sua vida seja melhor, mais interessante, mais rica, mais justa e mais divertida!



# Abril

Faz Parte da Sua Vida



# Azure Dreams

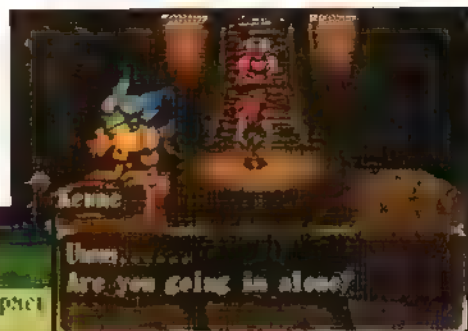
## Encontre ovos de monstros em calabouços perigosos

Por Antonio Saraiva

**V**ocê é Guy, um domador de monstros que teve seu pai desaparecido dentro da Torre de Azure Dream. Seu objetivo é recolher ovos das criaturas espalhados pelas fases e sustentar a família. Para isso, seu personagem conta com a ajuda de Nico, Weedy e vários monstros. Estes amigos ensinam as magias e comandos ao herói. Às vezes, o jogo fica até chato com tanta explicação.

### Batalhas difíceis

Azure Dreams é legal, possui gráficos muito bonitos e é gostoso de jogar, pois você tem muita liberdade de movimentação nos cenários e a jogabilidade é boa. Se você entende um pouco de inglês dá para avançar facilmente até o final só seguindo as pistas dadas. A única mancada do CD é ter um sistema de batalhas muito primitivo: é difícil mirar e acertar o golpe nos inimigos e eles tiram sua energia muito depressa. O segredo para a vitória é ser paciente.



Depois dos diálogos iniciais, saia da casa e vá para cima, até a cidade. Lá, entre no primeiro calabouço (Dungeon)



Para usar uma arma ou armadura, entre no menu de itens, selecione e vá para a opção Equip

Aperte R1 ou L1 para girar o cenário e encontrar itens secretos



Contra os inimigos, aperte X para atacar ou ▢ para acionar o menu de itens

### AZURE DREAMS

Playstation, RPG, da Konami, 1 jogador. Save no Memory Card.

**7.8** Jogabilidade e gráficos bons. Mas as batalhas são complicadas e prejudicam a diversão.

### MENU DO JOGO

Andar do Calabouço (Dungeon)

Escolha os itens, magias, armas e nível de ataque do seu monstro



Nível de energia do personagem

Energia, magia e nível de ataque do personagem



# Mergulhe fundo em B.L.U.E

Uma heroína e um golfinho vasculham templos submarinos

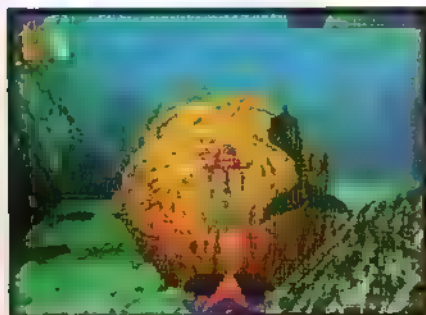
Por Humberto Martinez

Os games de RPGs estão mudando e se renovando muito. Neste novo jogo da Hudson você joga num mundo submarino repleto de templos e construções lendárias. Tudo está lá para ser vasculhado em busca de respostas com a bela heroína Maia e seu fiel amigo golfinho, que dá uma força e tanto nos momentos mais difíceis.

## Desafio na medida

Mas nem tudo se passa dentro da água: o jogador terá de obter itens e informações com as pessoas da base. Neste lugar dá para enfrentar quebra-cabeças que habilitam cenas em computação gráfica na opção Extra Bonus.

O desafio está no ponto, com quebra-cabeças bem sacados e dificuldade razoável. A língua japonesa não atrapalha muito. Os gráficos lembram bastante os de Tomb Raider, com todos aqueles templos e coisas típicas dos filmes de Indiana Jones. A jogabilidade está boa e os comandos respondem bem nas horas de aperto.



Faça o golfinho ajudar Maia a empurrar a pedra para salvar o mergulhador

## OS CONTROLES DO GOLFINHO

Sai em busca de passagens ou interruptores (Switches)

Ajuda a empurrar pedras ou obstáculos mais pesados



Fica parado onde você ordenar. É útil para resolver alguns quebra-cabeças

Seguir na frente. É bom para atrair a atenção de algum bicho que persiga Maia



Com o golfinho, chame a atenção do peixe para poder avançar



Empurre a pedra para o buraco e pare o redemoinho



No primeiro templo, ative os quatro interruptores (Switches) para encontrar o primeiro símbolo

Deixe o golfinho parado sobre o sensor para manter a passagem aberta

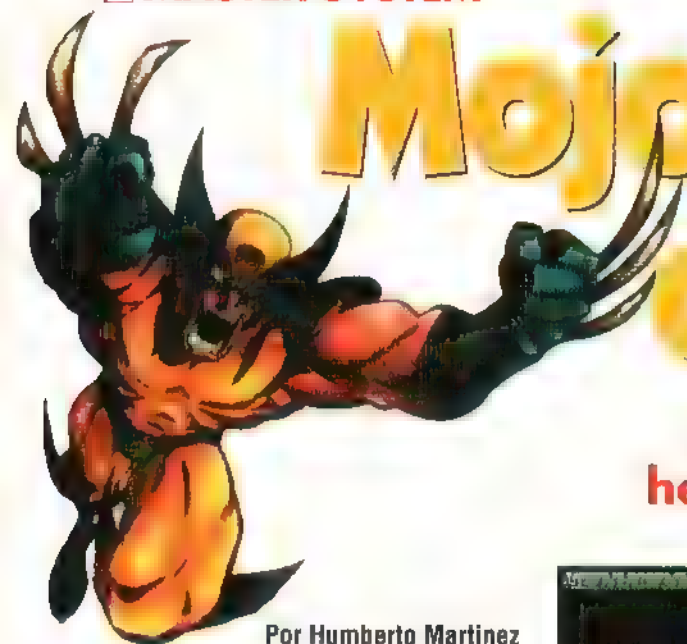


**B.L.U.E**

THE LEGEND OF WATER  
Playstation, RPG, da Hudson,  
1 jogador, Save no Memory  
Card, CD japonês

**9.0**

Muitos quebra-cabeças. Gráficos, som e jogabilidade ótimos.



# Mojo ameaça os X-Men

Um jogo muito legal, com os heróis e vilões dos quadrinhos

Por Humberto Martinez



s mutantes mais famosos dos quadrinhos enfrentam o vilão Mojo. Aqui você pode jogar com Ciclope, Vampira, Wolverine, Gambit e Destruitor (estes dois últimos aparecem durante o game). Com o grupo de heróis da editora Marvel, você enfrenta os soldados do Clube do Inferno, Morlocks, sentinelas e outros inimigos. Tudo bastante fiel às histórias dos gibis.

## Simple e bem feito

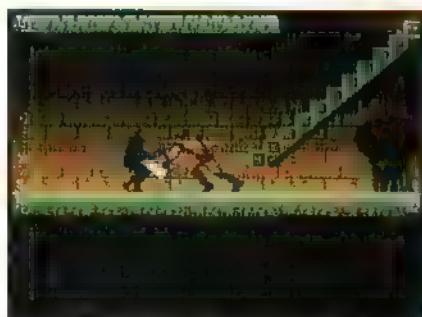
Lançado no exterior em 1996, X-Men Mojo World tem gráficos ótimos para o padrão do Master System, com jogabilidade precisa e movimentos fáceis de executar. O esquema geral é sair batendo nos adversários no velho estilo mata-mata. O desafio é moderado e só aumenta na hora de enfrentar os chefões. É um jogo simples mas muito bem feito. A ação é um pouco lenta, em razão da pouca capacidade da máquina, mas não vai decepcionar os fãs do console.

**X-MEN MOJO WORLD**

Master System, Ação, da Sega, 1 jogador.

**8,5**

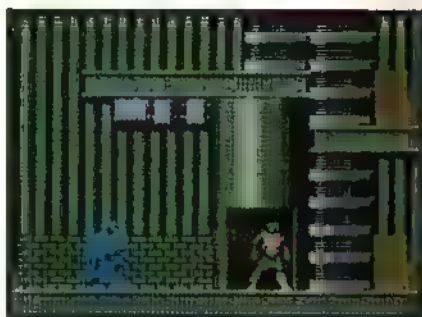
Um game de ação bem legal, com boa jogabilidade e ótimo desafio.



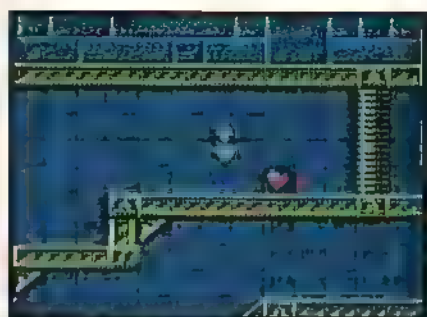
Para fazer ataques especiais, aperte juntos os botões de pulo e de ataque



É mais fácil vencer Magneto usando Wolverine. Detone-o com as garras



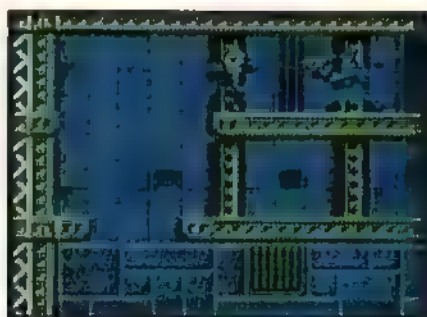
Tome cuidado com os sentinelas e entre pelas portas para encontrar novos lugares



Na fase do Arcade, economize as corações de energia pois há poucos



No começo da segunda fase, caia no buraco à esquerda para encontrar uma passagem secreta



Com Destruitor, você pode usar as rajadas cósmicas e acertar os inimigos de longe



# Phantasy Star 3

**Um dos melhores RPGs de todos os tempos, totalmente em português**

Por Eduardo Murata

**P**hantasy Star 3 é o terceiro game da série totalmente traduzido para o português, o que o transforma numa opção muito legal para quem está querendo aprender a jogar RPGs, o gênero mais difícil de videogames. O jogo é muito original e legal.

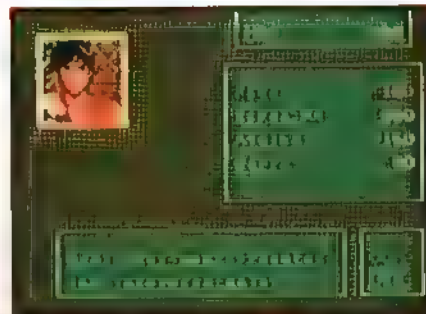
A história acontece em três gerações. Você começa vivendo o príncipe Rhys. Depois de se casar, continua no papel do seu filho e, mais à frente, como seu próprio neto. Mas as aventuras mudam conforme a esposa que escolher. Se ficar com Maia, seu filho será Ayn; se preferir Lena, você jogará depois como Nial.

## Está mais fácil

Phantasy Star 3 é um RPG longo, para jogar durante meses sem parar. É difícil, embora mais fácil que suas versões anteriores (também em português, Phantasy 2 saiu para o Mega Drive, a versão 1 apenas para o Master System). O jogo mantém o estilo de ficção medieval e você tem de fazer coisas como visitar planetas, ir a vilas, conversar e negociar com as pessoas, aprender a usar armas, magias e a configurar seu personagem direitinho. E por tudo isso, a tradução para o português vem bem a calhar.



A história e sua missão já aparecem em português na apresentação do jogo



Antes de sair da cidade, compre uma segunda faca, pois Rhys pode atacar duas vezes em cada turno

## TELA DO INVENTÁRIO EM CENA DE BATALHA

HP - Energia do personagem

TP - Quantidade de pontos de magia que você tem

Avança a tela de itens



Acione batalhas automáticas

Batalhas manuais/Aciona a tela de inventário

Fuga das batalhas

Batalhas semi-automáticas



O casamento do príncipe Rhys e da misteriosa Maia

## Comandos

A - Conversar  
B - Cancelar ações  
C - Acionar o menu/ Selecionar itens nas batalhas  
Start - Começar/Pausar



Utilize a opção de ataque automático para ganhar tempo

## PHANTASY STAR

Mega Drive, RPG, da Sega, 1 jogador. Em português.

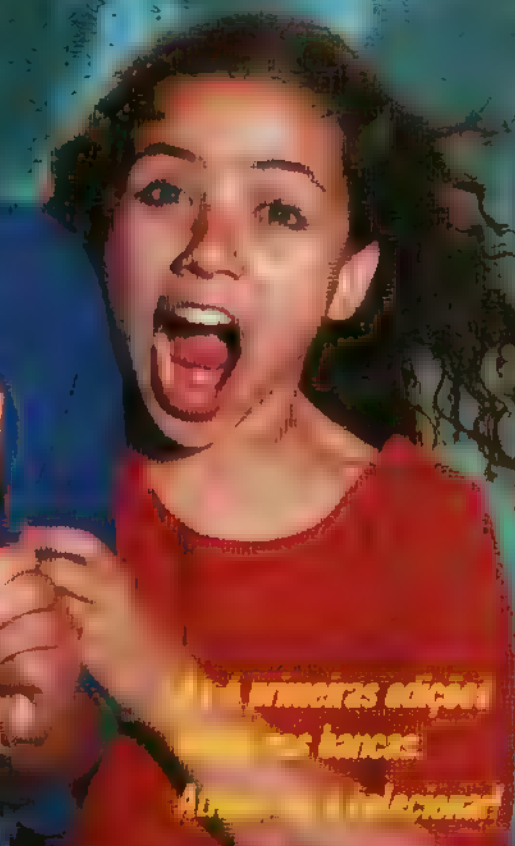
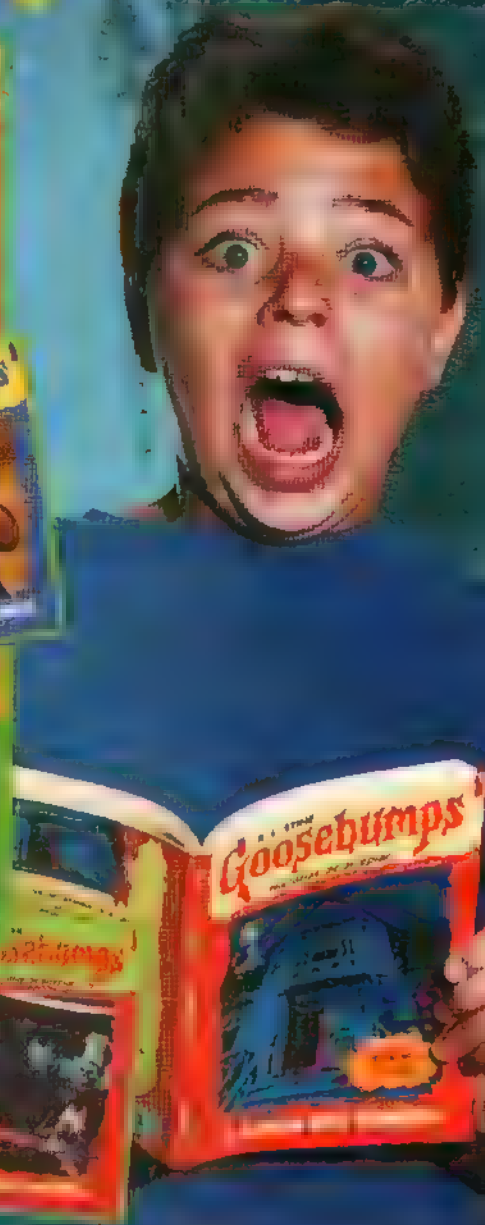
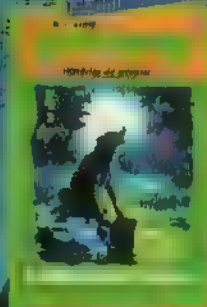
**80** RPG clássico longo e muito bom. Gráficos, sons e jogabilidade regulares. Desafio difícil.

# APAVORE-SE!

# Goosebumps

## Histórias de Arrepiar!

Finalmente chegaram ao Brasil os livros de terror que são o maior sucesso nos Estados Unidos. Histórias fantásticas, cheias de personagens assustadores, com muita coisa pra fazer e muito medo pra sentir no pé, mas se divertem muito!



As primeiras edições  
das bancas  
Assim é o colecionador!



# Dark Earth

Uma grande aventura em português

**E**m um futuro distante, a Terra está devastada e os sobreviventes fundaram Sparta, uma nova cidade. Agora, um terrível perigo ameaça o lugar e só o Guardião do Fogo, que você controla, pode salvá-la da destruição completa.

Dark Earth é um jogo em três dimensões bastante original. Os gráficos têm personagens muito bem feitos, com movimentação em tempo real, cenários muito complexos e ricos em detalhes. Apenas as músicas e sons ficaram devendo. Todos os diálogos são falados em inglês, mas foram incluídas legendas em português, o que facilita a sua vida.

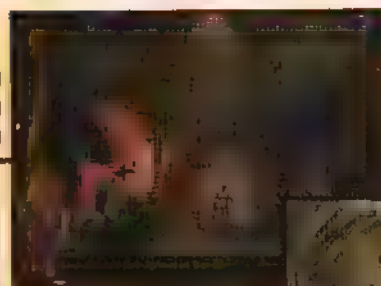
As legendas em português ajudam muito



PC, Ação, da Kalisto, 1 jogador. Conf. min.: P90, 16MB RAM, 80 HD, CD 8x.

8.0

Ação de primeira, ótimos gráficos e jogabilidade. Mas as músicas são fracas.



As batalhas em 3D têm ótimo visual. As imagens mudam de acordo com a visão da câmera



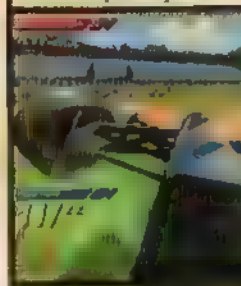
Os cenários são ricos em detalhes. Repare nas paredes e no chão

# Fórmula 1

Game privilegia a diversão do jogador

**O**s principais games feitos para PC, normalmente, são simuladores complicados. Mas Formula 1 97 é um jogo que foge disso. A produtora preferiu investir na jogabilidade e na diversão. O bom disso é que não existem dezenas de comandos chatos e qualquer um é capaz de pilotar. O problema é que os gráficos, nas visões externas do carro, apresentam falhas e parece que a máquina está flutuando na pista. Além disso, o game pede um computador muito potente para rodá-lo. Mas se você é contra aquela dificuldade extrema dos simuladores, vai gostar bastante deste F 1.

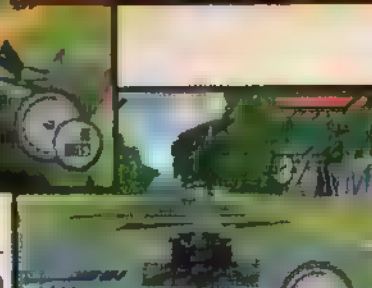
Os acidentes são muito realistas. Os carros até voam antes de se estourarem na proteção



A tela trás informações como número de voltas, melhor tempo e outras



Corte caminho por fora da pista. Você não perde muita velocidade e ganha tempo



97

PC, Corrida, da Psygnosis, 1 jogador e vários em rede ou internet. Conf. min.: P133, 32MB RAM, 170 HD, CD 4x, placa de vídeo Voodoo ou Voodoo2

7.0

Ficou devendo muito no visual. Boa jogabilidade e diversão.

# Novos e velhos golpes e

O mais popular jogo de luta do mundo ganha novos lutadores e recursos. Mas você pode jogar com os golpes de qualquer versão recente do game



s maiores lutadores de rua da história dos videogames estão de volta aos Arcades.

A grande novidade é que você pode usar os golpes e recursos dos jogos da série Alpha e da série Street Fighter 2, as duas muito conhecidas. Ao selecionar seu lutador, a máquina já pede que você escolha, numa barra ao lado, em qual estilo prefere lutar: no X-ISM (o de Street 2 Turbo), no A-ISM (da série Alpha) ou no estilo V-ISM, que é o mais fraco e foi concebido para este jogo. Como você pode escolher um estilo e o seu rival preferir outro, o game permite usar estratégias mais complexas e imprevisíveis, tornando as lutas muito mais imprevisíveis.

## Novos Personagens

Street Alpha 3 traz duas novas lutadoras: Karim e R.Mika. Os gráficos são em duas dimensões e o desafio é

um pouco alto, pois é preciso dominar bem as barras de combo (golpes combinados). Mesmo assim, a diversão é ótima pois você usa os golpes que já conhece.



Arcade, Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores.



Ótima jogabilidade e gráficos muito bons.

Todos os fãs da série vão curtir bastante.

## Movimentos básicos

Estes golpes podem ser usados com qualquer personagem.

**Zero Counter** - Defendendo, aperte →, depois Chute + Soco da mesma força.

**Recuperação (Recover)** - Quando estiver caído, aperte dois botões de chute.

**Recuperação no ar (A.I. Recover)** - Quando for atingido no ar, aperte dois botões de soco.

## Novas técnicas

**Arremesso aereo** - Aperte → + dois botões de soco juntos, no ar.

**Combos selvagens (Juggle Combos)** - Enquanto seu oponente estiver caindo, acerte-o ainda no ar, como nos Combos Aéreos das versões X-Men Vs. Street Fighter ou Marvel vs. Capcom.

**Defesa (Guard Break)** - A cada defesa que você faz, sua barra diminui. Caso ela acabe, seu personagem fica sem defesas e temporariamente imobilizado.

## Escolha seu estilo

Você seleciona logo após escolher seu lutador, usando a alavanca da máquina.

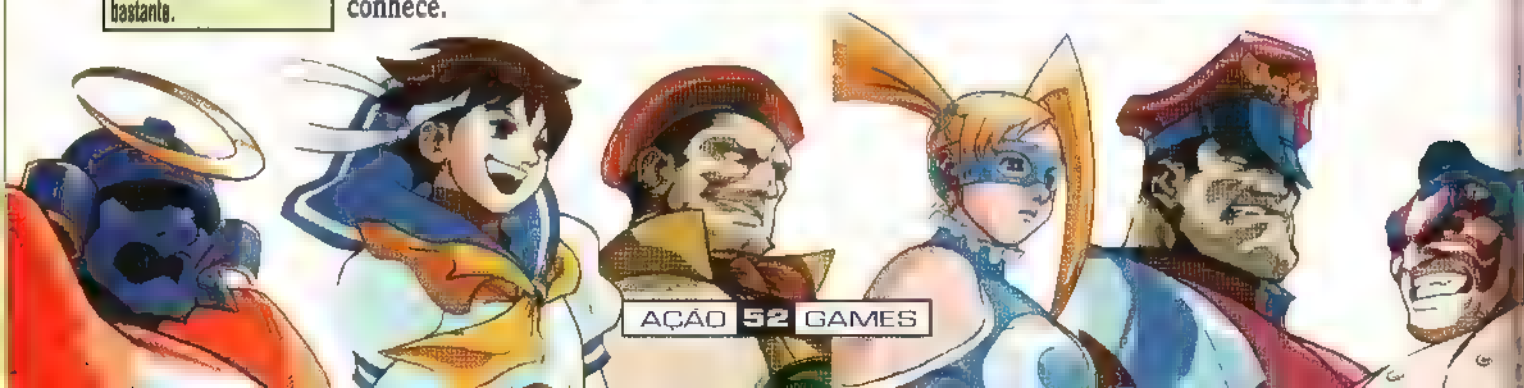
**Estilo X** - Personagens e golpes que você usa na versão Super Street Fighter 2 Turbo. Neste estilo, seus ataques tiram mais energia e você dispõe da maior barra de defesa do jogo.

**Estilo A (de Alpha)** - É o estilo da série Alpha. É nele que os personagens têm o maior número de golpes. Permite usar todas as técnicas dos Movimentos básicos, com exceção dos Custom Combos (combinações aleatórias de golpes). Aqui sua barra de especial pode ser armazenada até o nível três.

**Estilo V** - Um estilo novo e estranho, pois não oferece Supercombos e a barra de defesa é a menor dos três. Mas se você treinar bastante, pode fazer combos que tiram até 50% da energia do rival. É simples: ao acionar sua barra de especial (com Soco + Chute da mesma força), você pode fazer um Custom Combos e todos os golpes comuns viram Combos.

## GOLPES

Preste atenção nos parênteses ao lado dos golpes. Eles indicam em qual estilo o golpe funciona. Fique atento também às sequências antigas de ataque, pois algumas delas foram remodeladas.





# m Street Fighter Alpha 3

# DHALLSIM

Yoga Fire (X, A, V) - ↓↓→, Soco  
Yoga Flame (X) - ←↓↓→, Soco  
Yoga Flame (A, V) →↓↓←, Soco  
Yoga Blast (X) - ←↓↓→, Chute  
Yoga Blast (A, V) →↓↓←, Chute  
Yoga Teleport (X, A, V) - →↓↓ ou ←↓↓, 3  
botões de soco ou 3 botões de chute  
Float - No ar, aperte Start  
Escape (X, A, V) - ←↓, Chute

## Golpes Especiais

Yoga Chaos (A) -  $\leftarrow \nwarrow \downarrow \nearrow$ , Soco  
Yoga Strike (A) -  $\downarrow \nearrow \rightarrow \nwarrow$ , Chute  
Yoga Stream (X, A) -  $\downarrow \nwarrow \leftarrow \downarrow \nwarrow$ , Soco  
Yoga Inferno (A) -  $\downarrow \nearrow \rightarrow \nwarrow$ , Soco

## CHARLIE

Sonic Boom (X, A, V) -  $\leftarrow$  2s,  $\rightarrow$ , Soco  
Somersault (X, A, V) -  $\downarrow$  2s,  $\uparrow$ , Chute  
Flying Knee (X) -  $\rightarrow$ , Chute

## Golpes Especiais

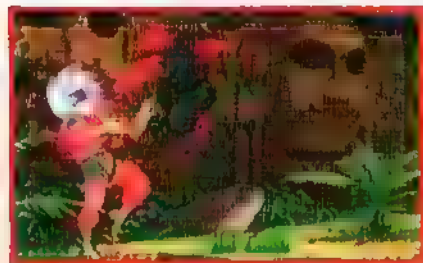
Somersault Justice (X, A) -  $\nwarrow 2s, \nearrow \nwarrow \nearrow$ , Chute  
Crossfire Blitz (A) -  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftrightarrow$ , Chute  
Sonic Break (A) -  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftrightarrow$ , Soco

## AKUMA

Goushoryu (X, A, V) -  $\rightarrow \downarrow \searrow$ , Soco  
Tatsumakizankuukyaku (X, A, V) -  
 $\downarrow \swarrow \leftarrow$ , Chute (também no ar)  
Hyakkishuu (A, V) -  $\downarrow \searrow \rightarrow \nearrow$ , Soco

## Golpes Especiais

Messatsu Gouhadou -  $\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\leftarrow$ , Soco  
 Messatsu Goushoryu -  $\downarrow\rightarrow\rightarrow\downarrow\rightarrow\rightarrow$ , Soco  
 Messatsu Gouzankuu -  $\downarrow\leftarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow\leftarrow$ , Chute  
 Shungokuusatsu (nível 3) (X, A) -  
 SFr, SFr.  $\rightarrow$ . CFr, SF



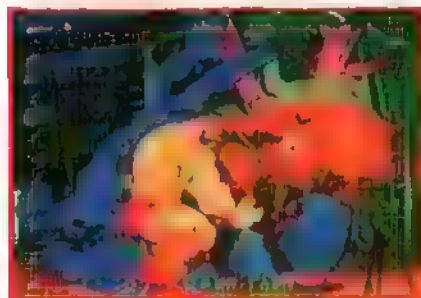
Gouhadou (X, A, V) · Aperte ↓↘→, Soco  
(Também funciona no ar)

## ZANGIER

Screw Pile Diver (X, A, V) - 360°, Soco  
Siberian Suplex (X, A, V) - 360°, Chute  
Spinning Lariat (X, A, V) - 3 botões de soco  
Double Spinning Lariat (X, A, V) - 3 botões de chute  
Banishing Flat (X) -  
→ ↓ ↘, Soco ou (A, V) ↘ ↘, Soco

## Golpes Especiais

**Aerial Slam (A)** - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute



Final Atomic Buster  $\lambda$  A Faça duas vezes  
360° no joystick e aperte Soco

## BILSON

Psycho Shot (A, V) - ← 2s, →, Soco  
 Head Press (X, V, A) - ↓ 2s, ←, Chute  
 (acrescente Soco para dar o golpe Diving Skull)  
 Devil Reverse - ↓ 2s, ←, Soco (acrescente Soco  
 para dar o golpe Diving Skull)  
 Psycho Crusher (X) - ← 2s, →, Soco  
 Knee Press (X, V, A) - ← 2s, →, Chute  
 Teleport - →↓↘ ou ←↓↙, 3 botões de soco  
 ou 3 botões de chute

## Golpes Especiais

Knee Press Nightmare (X, A) -  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftrightarrow$ , Chute  
 Psycho Crusher (A) -  $\leftarrow 2s, \rightarrow \leftrightarrow$ , Soco

## SAGAT

Tiger Uppercut (X, A, V) - →↘→, Soco  
Tiger Shot (X, A, V) - ↓↘→, Soco  
Grounder Tiger Shot (X, A, V) - ↓↘→, Chute  
Tiger Knee (X) - ↓↘→↗, Chute  
Tiger Knee (A, V) - →↓↘, Chute  
Rage Recall (A) - ↓↘→, Start (Use a seguir  
um golpe Tiger Uppercut para arrasar o rival)

## Golpes Especiais

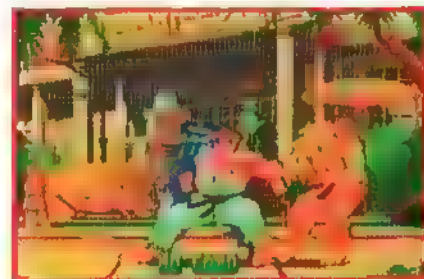
Tiger Genocide (X, A) - ↓↘→↓↘→, Chute  
Tiger Raid (A) - ↓↙←↓↙←, Chute  
Tiger Cannon (A) - ↓↘→↓↘→, Soco

KYU

Hadouken (X, A, V) - ↓↘→, Soco  
Fire Hadouken (X, A, V) - ←↙↓↘→, Soco  
Shoryuken (X, A, V) - →↓↘, Soco  
Tatsumaki sempuukyaku (X, A, V) - ↓↙↘, Chute  
Hadouken falso (A, V) - ↓↘→, Start

## Golpes Especiais

Shinkuu Hadouken (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco  
Shinkuu Tatsumaki sempuukyaku (A) -  
↓↙←↓↙←, Chute



Messatsu Shoryuken (A) - ↓↘→↓↘→,  
Chute (Obs.: só funciona no nível 3)

## CHUN-LI

Haikuretsukyaku (X, A, V) - Chute repetidamente  
Kikouken (A, V) -  $\leftarrow \downarrow \rightarrow$ , Soco  
Tenshoukyaku (A, V) -  $\downarrow$  2s,  $\leftarrow$ , Chute  
Axe Kick (A, V) -  $\rightarrow \downarrow \leftarrow$ , Chute  
Souhakkei (X) -  $\leftarrow$  2s,  $\rightarrow$ , Soco  
Spinning Bird Kick (X) -  $\leftarrow$  2s,  $\rightarrow$ , Chute

## Golpes Especiais

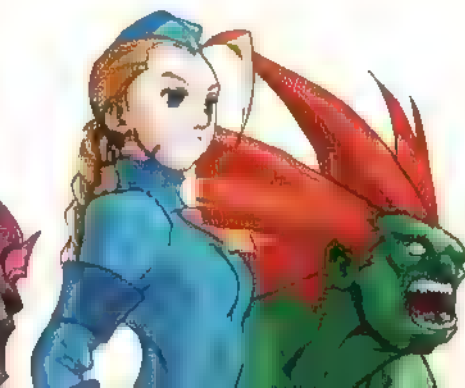
Kikoushou (A) - ↓↘→↓↘→, Soco  
 Hazan Tenshoukyaku (A) - ↙2s, ↘↙↘, Chute  
 Senretsukyaku (X, A) - ←2s, ↙↘, Chute

**AION**

Jaguar Kick (A, V) -  $\leftarrow \downarrow \searrow$ , Chute  
 Rising Jaguar (X, A, V) -  $\rightarrow \downarrow \searrow$ , Chute  
 Jaguar Tooth (X, A, V) -  $\rightarrow \searrow \downarrow \leftarrow$ , Chute

## Golpes Especiais

Jaguar Revolver (A) - ↓↘→↓↘→, Chute  
Jaguar Assault (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco



## CAMMY

Cannon Drill (X, A, V) - ↓↘→, Chute  
Cannon Strike (X, A, V) - →↓↘, Chute  
Spin Knuckle (X, A) - →↘↓↘←, Soco  
Air Smash (X, A, V) - ↓↘→, Soco

### Golpes Especiais

Reverse S Breaker (A) - ↓↘←↓↘←, Chute  
Killer Assault (nível 3) (A) - ↘2s, ↘↘↘, Chute



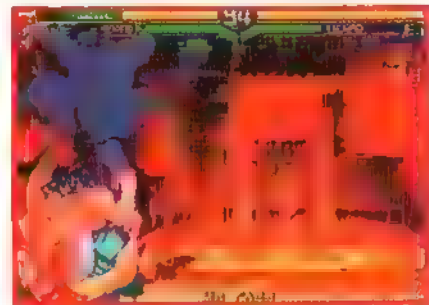
Spin Drive Smasher (X, A) - ↓↘→↓↘→, Chute

## E. HONDA

Hayakuretsu Harite (X, A, V) - Soco repetidamente  
Dossukoi (X, A, V) - ←2s, →, Soco  
Hyakkan Otoshi (X, A, V) - ↓2s, ↑, Chute  
Oitichounage (X, A, V) - 360°, soco

### Golpes Especiais

Onimussou (X, A) - ←2s, →↘↘, Soco  
Fuji Oroshi (A) - ←2s, →↘↘, Chute



Tchozetsunage (A) - Faça 360° duas vezes no joystick (So funciona no nível 3)

## CODY

Stone Throw (X, A, V) - ↓↘→, Soco (segure Soco para atrasar o golpe)  
Criminal Upper (X, A, V) - ↓↘←, Soco  
Raffian Kick (X, A, V) - ↓↘→, Chute  
Faca (X, A, V) - Aperte ↓ + 2 botões de soco para pegar a faca. (↓↘→, Soco para arremessá-la)

### Golpes Especiais

Dead End (A) - ↓↘→↓↘→, Chute  
Final Attack (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco

## BLANKA

Electric Attack (X, A, V) - Soco repetidamente  
Rolling Attack (X, A, V) - ←2s, →, Soco  
Backstep Rolling Attack (X, A, V) - ←2s, →, Chute  
Vertical Rolling Attack (X, A, V) - ↓2s, ↑, Chute

### Golpes Especiais

Groud Shaver (X, A) - ←2s, →↘↘, Soco (segure Soco para atrasar o ataque)  
Tropical Hazard (A) - ↘2s, ↘↘↘, Chute

## GUY

Houzzantou (X, A, V) - ↓↘←, Soco  
Bushin Sempuukyaku (X, A, V) - ↓↘←, Chute  
Hayagake (X, A, V) - ↓↘→, Chute, CFr para correr e parar ou CM para rasteira ou CF para voadora  
Bushin Izuna Otoshi (X, A, V) - ↓↘→, Soco, Soco para cotovelada ou →, Soco perto do oponente (para arremessar)

### Especiais

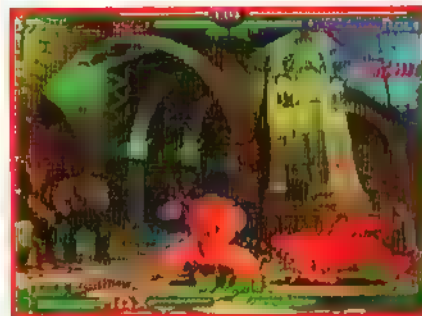
Bushin Hassouken (A) - ↓↘→↓↘→, Soco  
Bushin Gourakyaku (A) - ↓↘→↓↘→, Chute  
Bushin Mussourenka (nível 3) (X, A) - →↘↓↘←↘↘↓↘←, Soco

## ROLENTO

The Stinger (X, A, V) - →↓↘, Chute, Chute  
Patriot Circle (X, A, V) - ↓↘→, Soco (3x)  
Delta Attack (X, A, V) - 3 botões de Soco, Soco  
Air Raid (X, A, V) - ↓↘←, Soco, Soco  
Trick grouder (X, A, V) - Salte e, ao cair, aperte 3 botões de chute

### Golpes Especiais

No Prisoners (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco  
Steel Rain (A) - ↓↘→↓↘→, Chute



Mine Sweeper (A) - ↓↘←↓↘←, Soco

## SODON

Jigoku Slash (X, A, V) - ↓↘→, Soco  
Shiraha Catch (X, A, V) - →↓↘, Chute  
Yagura (X, A, V) - ←↘↘, Soco  
Tengu Walk (X, A, V) - ←↘↘, Chute  
Kouten Okiagari (X, A, V) - →↘→ Soco  
Butsumetsu Buster (X, A, V) - 360°, Soco  
DaikyoBurning (X, A, V) - 360°, Chute

### Golpes Especiais

Meido no Miyage (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco



Tenchusatsu burning (A) - Gire o joystick 360° duas vezes e aperte Soco

## GEN

Gen é um lutador que usa dois estilos próprios de Kung Fu. Separamos os golpes e Golpes especiais dos dois estilos

### Aperte os 3 botões de soco para lutar no Estilo Louva-a-deus

Hayakurenkou (X, A, V) - Soco repetidamente  
Gekirou (X, A, V) - →↓↘, Chute (aperte chute depois para mais golpes)

### Golpe Especial

Zan-ei (X, A) - ↓↘→↓↘→, Soco

### Aperte os 3 botões de chute para lutar no Estilo Garça

Jyassen (X, A, V) - ←2s, →, Soco  
Ouga (A, V) - ↓2s, ↑, Chute (controle o ataque com o Direcional)  
Shitenshuu (A) - ↓↘←, Soco (cria uma contagem regressiva; quando ela acaba, o oponente perde energia e fica tonto)

### Golpes Especiais

Kouga (A) - (no ar) ↓↘←↓↘←, Chute  
Jakou-ha (A) - ↓↘→↓↘→, Chute



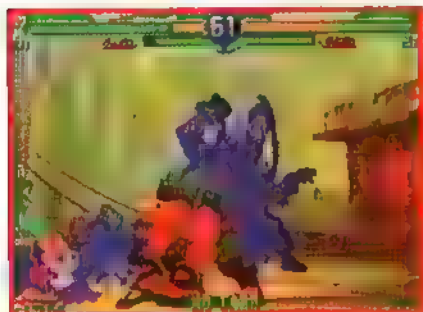


## BIRDIE

B. Head (X, A, V) - ← 2s, →, Soco  
B. Horn (X, A, V) - 2 botões de soco, 2 botões de chute (segure os botões para controlar a força. Este golpe evita magias do rival)  
Murderer Chain (X, A, V) - 360°, Soco  
Bandit Chain (X, A, V) - 360°, Chute

### Golpes Especiais

B. Revenger (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute



The Birdie (X, A) - ← 2s, → ↔, Soco

## KARIN

Gurenken (X, A, V) - ↓ ↘ →, Soco, Soco, Soco  
Houshou (X, A, V) - → ↓ ↘, Soco  
Tstuhiji (X, A, V) - ← ↓ ↘, Soco, Soco  
Mujin Kick (X, A, V) - → ↓ ↘, Chute  
Contra-ataque alto (X, A, V) - ↓ ↘ ←, Soco  
Contra-ataque baixo (X, A, V) - ↓ ↘ ←, Chute  
Ressen'Ha (X, A, V) - ↓ ↘ → ↗, Chute

### Golpes Especiais

Shimpuu Kaikyaku (X, A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco  
Kouo Rush (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

## DAN

Gadouken (X, A, V) - ↓ ↘ →, Soco  
Kouryukan (X, A, V) - → ↓ ↘, Soco  
Dankuukyaku (X, A, V) - ↓ ↘ ←, Chute

### Golpes Especiais

Shinkuu Gadouken (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco  
Koryurekka (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute  
Hissou Buraiken (X, A) - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ←, Chute



Super Taunt ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Start

## KEN

Hadouken (X, A, V) - ↓ ↘ →, Soco  
Shoryuken (X, A, V) - → ↓, Soco  
Tatsumaki sempuukyaku (X, A, V) - ↓ ↘ ←, Chute  
Rolar no chão (A, V) - ↓ ↘ ←, Soco  
Fingir que rola no chão (A, V) - ↓ ↘ ←, Start

### Golpes Especiais

Shoryureppa (X, A) - ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco  
Shinryuken (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco



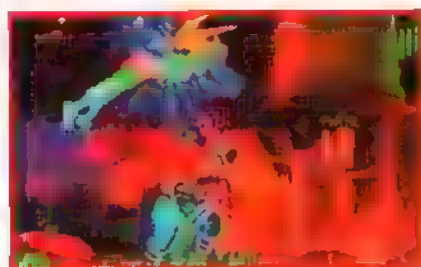
Shinpuujiraiyaku (A) - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ↓, Chute

## RAINBOW MIKA

Headlock (X, A, V) - 360° repetidamente  
Air Rave (X, A, V) - no ar, → ↘ ↓ ↘ ←, Chute  
Flying Peach (X, A, V) - ↓ ↘ ←, Soco ou Chute  
Paradise Hold (X, A, V) - 360°

### Golpes Especiais

Peach Special (X, A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ → Chute. Depois da corrida, emende qualquer golpe a seguir:  
Moonsault Press - Soco, Soco  
Air Rave - Soco, → + Soco  
Missile Kick - Soco, Chute  
Paradise Hold - Soco, →, Chute  
Lariat - Chute + Soco  
Drop Kick - Chute, Chute  
Rainbow Suplex - Chute, →, Soco  
Headlock - Chute, → + Chute  
Heavenly Dynamite (A) - 720° repetidamente



Rainbow Hip Rush (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

## VEGA

Izuna Drop (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Chute (Soco para atacar ou → + Soco perto do oponente para agarrar)  
Flying Barcelona Attack (X, A, V) - ↓ 2s, ↑, Soco  
Rolling Crystal Flash (X, A, V) - ← 2s, →, Soco  
Scarlet Terror (X) - ↘ →, Chute  
Back Dodge (X, A, V) - 3 botões de soco  
Short Back Dodge (X, A, V) - 3 botões de chute  
Rolling Crystal Flash (X, A, V) - ← 2s, →, Soco

### Golpes Especiais

Great Izuna Drop (X, A) - ↘ 2s, ↘ ↘ ↗, Chute (emende o comando → + Soco para agarrar seu rival)  
Vaga Sting (nível 3) (A) - ← 2s, → ↔, Soco



Scarlet Mirage (A) - ← 2s, → ↔, Chute

## SAKURA

Hadouken (X, A, V) - ↓ ↘ →, Soco (fique apertando soco para aumentar a força)  
Shourouken (X, A, V) - → ↓ ↘, Soco  
Shimpuukyaku (X, A, V) - ↓ ↘ ←, Chute  
Sakura Otoshi (A, V) - → ↓ ↘, Chute (+ Soco para atacar)

### Golpes Especiais

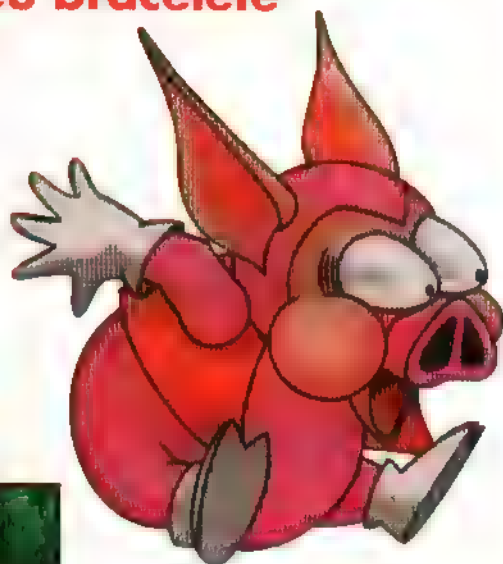
Midare Zakura (X, A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute  
Shinkuu Hadouken (A) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco



Haru Iuban (A) - ↓ ↘ ← ↓ ↘ ←, Chute

## Tomba Versus porcos malignos

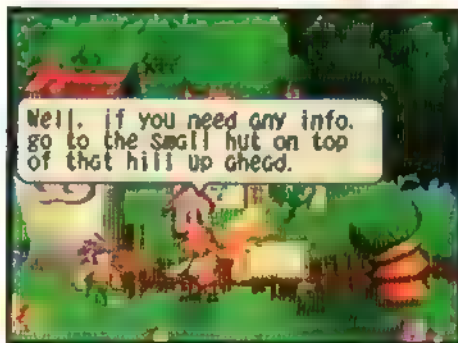
Como vencer os  
bichos que roubaram  
seu bracelete



Por Ivan Gordon

**U**m dos melhores games para Playstation acaba de ser lançado em inglês e com uma ótima melhoria: ele é compatível com o novo controle Dual Shock. Assim, você sente as vibrações do jogo nas mãos e conduz seu herói com o stick analógico, muito mais preciso que o Direcional normal.

Você controla Tomba, um garoto que perde seu bracelete para um bando de porcos. Para reavê-lo, o herói vasculha florestas e aldeias, precisa conversar muito com outros personagens, visitar os mesmos lugares várias vezes, cumprir tarefas e enfrentar monstros. Preparamos toques estratégicos da primeira etapa do jogo, para que você pegue as manhas e consiga ir até o final sozinho. Divirta-se!



Fale com o Professor Maluco, fique de frente para a casa e aperte **↑ + X** e salte na parede. No telhado, pule sobre a caixa de correio e ganhe o item Furious Tornado

**TOMBA**  
Playstation, Aventura, da  
Whoopee Camp. Save no  
Memory Card.

**8,8** Jogo divertido, com bons gráficos, deslize agradável e jogabilidade ótima.

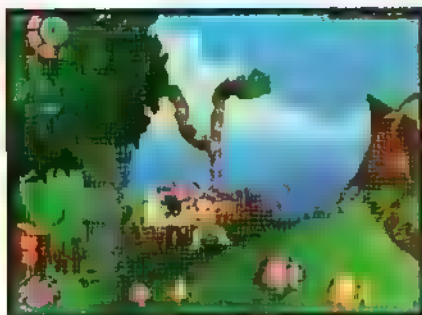
Suba na árvore e fale com o macaco.

Para subir nela, salte em um galho e aperte **→** ou **←**.

Quando estiver girando, segure **↑** e aperte **X**







Desça da árvore e, neste mato, use a arma para espantar e pegar o sapo, que gruda em Tomba até ser levado ao lago. Não deixe que ele se machuque



Destrua estas bolhas. Suba na casa, quebre o ovo e pegue o pássaro. Você terá de encontrar quatro ovos



A neblina não vai deixá-lo passar. Use o item Furious Tornado e continue



Salte para o outro lado e salve o jogo nesta placa apertando ↑ + ▢. Quando estiver com pouca energia, salve o game e carregue-o para restaurá-la



Vá em frente até chegar nesta cabana. Converse com a pessoa escondida



Aproxime-se da margem do lago e o sapo pula na água; suba na tartaruga e atravesse o lago. Fale com o grândão e pegue as bananas. Leve-as para o macaco e ganhe a habilidade de correr, a Animal Dash (corra com ▢)



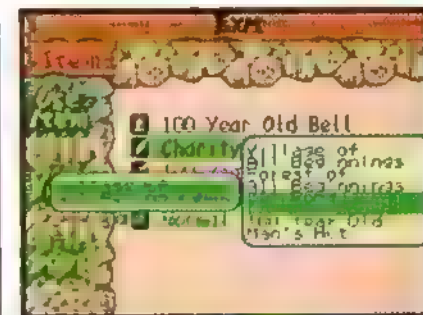
Volte até a cabana e suba a montanha até a casa do Velho Sábio (Old Wise Man). Dê os pássaros a ele. Se você não pegou todos os ovos, terá de voltar para pegá-los. O Velho dirá como achar os porcos que roubaram seu bracelete



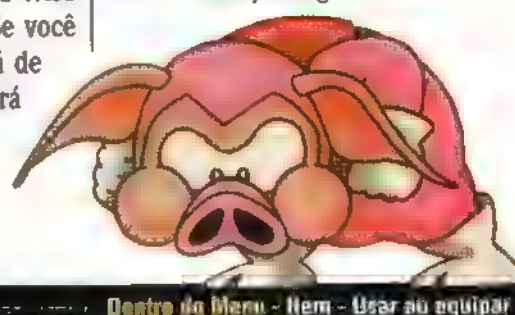
O Velho lhe dá uma chave. Saia, volte pela montanha, pegue os baús de madeira e abra-os com a chave que você ganhou. Na vila, suba na árvore e pegue o sino no baú. Tomba volta à casa do Velho sem gastar nada



Quando você estiver voltando para a vila, fale com Yan



Para chegar a alguns lugares do mapa, use a Charity Wings



## COMANDOS

X - Pulo  
 ● - Ataque. Segure por alguns segundos para um superataque  
 ▢ - Correr  
 ▲ - Inventário  
 Select - Menu

Dentro do Menu - Item - Usar ou equipar  
 Event - Ver os objetivos que você cumpriu e os que não cumpriu  
 Status - Nível das armas e estado de Tomba  
 Map - Abrir o mapa. Só mostra os locais por onde Tomba já passou

**444**  
**GAMES**  
**ESPECIAL**

# SÓ **JÁ SAIU!** DICAS

**Todos os  
truques que  
você quer**

**Testados e  
organizados  
para facilitar  
a sua vida**

Com todas as  
dicas e golpes para  
Mortal Kombat 4

E mais de 100 códigos  
para Game Shark/  
Action Replay

**Playstation Nintendo 64 Saturno PC Arcades & Neo Geo CD**



## NINTENDO 64

### Kobe Bryant in NBA Courtside

#### Jogadores cabeçudos

**Modo cabeção** - Pause o jogo e faça a sequência →, →, ←, R, Z, Start, A, Start, A, Start, Z. Todos os jogadores ficarão cabeçudos.



## NINTENDO 64

### Wild Chopper

#### Seleção de fases, menu secreto, disputa contra o relógio e mais

**Menu secreto** - Na tela do título, segure Z e faça esta sequência no Direcional: →, ←, ↑, ↓, A, B, Start. Você entrará no menu secreto e terá as opções abaixo:

**Disputa contra o relógio** - O jogador tem dois minutos para fazer a maior pontuação possível na fase. Esta opção deve ser ligada sozinha.



**Seleção de estágio (Stage Select)** - Você pode escolher até a fase cinco, que é a missão sete do jogo.

**Mude os gráficos (Texture)** - Mude a definição gráfica do jogo. Zero é nor-

mal e em um os gráficos ficam todos estourados.

**Mude o som (BGM)** - É um teste de som. Escolha um número e aperte X.



**Ver graficamente o potencial da Aeronave** - Na tela de seleção de Aeronave, coloque o cursor sobre qualquer uma delas e aperte L para ter uma visualização gráfica dos atributos da Aeronave. Nesta tela você ainda pode usar o controle analógico para movê-la em qualquer direção.

## PLAYSTATION

### Bio FREAKS

#### Vença com um golpe só



Termine a luta com apenas um golpe - Durante a batalha, em qualquer momento do jogo, use a sequência indicada para estes lutadores e termine o assalto com apenas um ataque. Seu lutador deve estar do lado esquerdo da tela, próximo do adversário e os botões na configuração original do game. Dica enviada pelo leitor Leonardo Schmidt, de Passo Fundo, RS.



**Bullseye** - →←+▲

**Sabotage** - ←←+▲+●

**Psyclown** - →, ←+■+X

**Zipperhead** - →, ←+▲

**Delta** - →, ←+X

**Ssapo** - →, ←+▲+●

**Purge** - ←, →+▲+●

**Minatek** - ←, ←+■+X

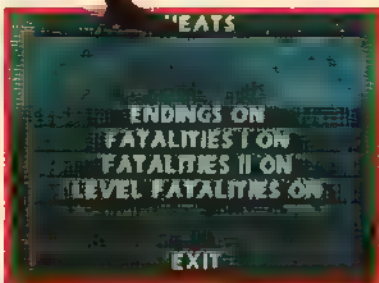
# DICAS

**PLAYSTATION**

## Mortal Kombat 4



**Fatalities facilitados, Pit Fatalities e mais**



**Menu secreto** - No modo para dois jogadores entre com o Kombat Kode 302 213. Deixe o jogo carregar até entrar na luta, então saia dela e volte para o menu principal. Entre em Options, leve o cursor até Vs Screen Enable e segure os botões R1 + L1 (corrida e bloqueio, na configuração original do jogo) até aparecer a tela de menu secreto. Nela, você habilitará Fatalities com um só botão, verá o final derrotando apenas um adversário no modo Arcade e ainda acessará os Fatalities 1 ou 2 e os Pit Fatalities. Todos eles funcionam com o comando ↓ + ■. Só entra a dica que estiver ligada. Acione uma de cada vez.

**PLAYSTATION**

## Arkanoid Returns

**Escolha o nível**



**Seleção de fases** - Termine o jogo e armazene no Memory Card. Então clique em Arcade, depois coloque o cursor sobre Continue, aperte X + ● e selecione qualquer fase do jogo que já tenha sido salva. Isso também pode ser feito antes de terminar o game, mas você só terá acesso às fases que já completou.

**NINTENDO 64**

## NHL Breakaway 98

**Habilite times escondidos**

**Times secretos** - Na tela de seleção de times, faça rapidamente a sequência C↑, L, C←. Você ouvirá um som. Então mova o cursor e veja entre o Controller Pak Team e o time Anaheim, três novas equipes: o New York, o Saltlake e o Parts Unknown.

**NINTENDO 64**

## Forsaken

**Jogue em todos os níveis do Modo de Batalha e fique indestrutível**



**Habilite todos os níveis no Battle Mode** - Na tela em que está escrito Press Start, faça a sequência A, R, Z, ↑, ↑, C↑, C↓, C↓. A mensagem Missions Open surgirá na tela e você poderá acessar todos os níveis no Battle Mode.



**Invencibilidade** - Na tela em que aparece a palavra Press Start faça a sequência A, Z, Z, ↑, ←, C←, C←, C↓. A palavra Invulnerability (invulnerabilidade) aparecerá na tela confirmando a dica.



## PLAYSTATION

### Winning Eleven 3: Road to France '98

**Jogue com um supertime**



Selecione o time Classic All Star - Na tela de menu principal, coloque o cursor sobre Exhibition Game e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. Você ouvirá aplausos. Vá para a tela de seleção de times e segure L1 + R1. Note que no lugar do nome do time surge a seleção Classic All Star.

## PLAYSTATION

### ReBoot

**Força total nas armas, voe e jogue como Dot**



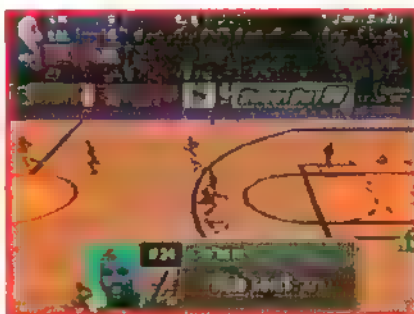
**Jogar como Dot** - As seqüências devem ser executadas na tela de menu principal, na qual você seleciona New Game, Options, Credits e Load Game. Faça ←, R1, →, ↑, ↓, R2, L1, →, ↑, ↓. Vá para o jogo e tenha a gatinha Dot sob seu controle.

**Todas as armas no nível máximo** - Faça ↑, L1, ↓, ↑, ←, R1, L2, ↓, ←, →. **Saia voando** - Aperte ←, ↓, →, ←, ↑, R2, L1, ↑, ←, →. Durante o jogo use o botão ■ para voar.

## PLAYSTATION

### NBA Shoot Out 98

**Jogadores pequenos**



**Minijogadores** - Entre em Rosters, depois em Create Player. Em First Name coloque MICRO, em Last Name escreva MAN e aperte ● para criar o jogador. Em seguida use ▲ para voltar à tela principal e iniciar um jogo em Exhibition Mode. Todos os jogadores vão estar pequenos.

## PLAYSTATION

### Ranma 1/2: Battle Renaissance

**Habilite Rouge para os dois jogadores**



**Jogue com Rouge** - Esta dica funciona para os dois jogadores só que de maneiras diferentes.

**Jogador 1:** vá para a tela de seleção de personagens e, com o cursor a partir do lutador Ranma, faça a seqüência → (3x), ↓, ← (3x), ↑ e aperte qualquer botão para selecionar o lutador. **Jogador 2:** com o cursor a partir de Ryuga faça a seqüência ← (3x), ↑, → (3x), ↓ e aperte qualquer botão para selecionar Rouge.

## PLAYSTATION

### Swagman

**Fique imortal**

**Invencibilidade** - Pause o game e faça a seqüência ●, ■, X, ■, ●, ■, ●, ■, ▲, ■, ●, ▲, ●, ■, ▲, ■. Aperte Start para despausar o jogo e você já estará invencível.

## PLAYSTATION

### War Games

#### Passwords para todas as fases

Todas as Passwords - Para entrar com as senhas entre em Options, depois em Select Mission, coloque o cursor sobre a missão desejada e aperte X. Agora entre com a Password e clique em Start. Para selecionar um dos exércitos, vá em Options e depois clique no brasão do exército desejado.

Missões com o exército Norad:

Missão/Password

- 02 - ●X●●XX●X●
- 03 - XX●XXX X●●
- 04 - ●●X●●▲X■
- 05 - ▲X●●XX■▲●
- 06 - ■●●■●X X●X
- 07 - ■XX X●●●X■
- 08 - ●●X■▲■●●
- 09 - ■●●▲▲X▲▲
- 10 - X▲●■●●X■
- 11 - ●■▲X■▲▲■
- 12 - ▲■●X▲●X■
- 13 - ■■▲■▲▲X▲
- 14 - XX●▲X▲■X■
- 15 - ●●●X■X▲●X

Missões com o exército Worp:

Missão/Password

- 02 - ●X●●X●XX●
- 03 - ■▲X▲X●■X▲
- 04 - X▲●XX●●●▲
- 05 - ●●■■●X▲XX
- 06 - X●X▲▲●X▲
- 07 - ▲▲X X■●XX●
- 08 - ■X●▲XX■●▲
- 09 - ■●▲▲X●XX●
- 10 - X●●▲●X■X▲
- 11 - ■●X▲■▲■●●
- 12 - X●▲X●■X■
- 13 - X●■■XX●X●
- 14 - ●▲●●▲X▲
- 15 - ▲■▲●X■●●●

## ATARI

### Sengoku Ace 2

#### Jogue com Shine Ayn e Marion



Jogar com Shine Ayn - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória (em vermelho no canto direito da tela). Então faça ↑ (3x), ↓ (3x), ↑ (7x). Agora selecione Shine Ayn.



Jogar com Marion - Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade com todos os personagens, incluindo o secreto Shine Ayn. Então vá para a tela de personagens, coloque o cursor sobre o ícone de seleção aleatória, aperte ↑ para selecionar Marion e aperte ↑↑ para escolher Shine Ayn.

## NINTENDO 64

### F-Zero X

#### Habilite pistas, carros, torneios e mude a cor e ângulo dos veículos



Habilite todos os carros, torneios e níveis de dificuldade - Na tela de Mode Selection faça a sequência L, Z, R, C↑, C↓, C←, C→, Start. A tela vai tremer indicando que funcionou.

Mude a cor e veja a nave por outros ângulos - Na tela que surge após a seleção de nave, na qual seu piloto aparece ao lado dela, use os botões R ou Z para mudá-la de cor e os botões C para girá-la em todas as direções.



# DICAS

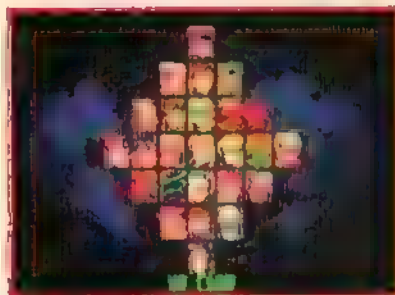
## ARCADE

# Street Fighter Alpha 3

## Jogue como Juni, Balrog e Juli

**Jogue como Balrog** - Antes de fazer as dicas, repare se o Arcade já tem pelo menos 28 recordes marcados por jogadores e não pelo fabricante. Também dá para notar olhando para o nome do jogo: se tiver o fundo rosado é que a dica vai funcionar. Comece um jogo, coloque o cursor sobre Karin, espere três segundos. Coloque o cursor sobre o Random Select do seu lado da máquina e, imediatamente, segure Starte aperte qualquer botão. Pronto, Balrog já está acessível. Atenção: para desabilitar a dica é só ficar um tempo prolongado sobre o Random Select.

**Lute como Juni** - Faça o mesmo passo-a-passo acima e coloque o cursor sobre o Random Select. Se você estiver num Random Select à esquer-



da da tela de seleção de personagens, segure o controle para esquerda. Se estiver do outro lado, segure para a direita. Depois disso, aperte imediatamente qualquer botão e Juni estará acessível.

**Controle Juli** - Faça tudo o que fez nas dicas acima, coloque o cursor sobre o Random Select do seu lado. Se você estiver num Random Select mais alto, segure o controle para cima. Se estiver num mais baixo, segure para baixo. Depois, aperte qualquer botão imediatamente e Juli será toda sua.

## PLAYSTATION

# Kattobi Tune

## Muito dinheiro, todos os atributos cheios e piloto automático

**Todos os atributos cheios** - Faça esta sequência na tela Garage (foto) ↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Select. Muita grana - Na tela Garage faça a sequência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Select. Seu dinheiro vai subir para 99.999.900 créditos.



**Piloto automático** - Durante uma corrida ou treino, pause o jogo, aperte Select e solte a pausa. Agora o piloto automático faz todo o serviço. Repita a operação se quiser voltar ao controle normal.

# Tilt's

Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia Tel.: (011) 843-9021

Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde Tel.: (011) 5583-3468

Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade Tels.: (011) 278-7956 278-7054 Ramal 338

- Master System • Playstation
- Neo Geo CD • Game Gear
- Mega Drive • Game Boy
- Super NES • PC Engine
- Playdia • Nintendo 64
- Nintendo • Neo Geo
- Jaguar • Saturn • 32X • 3DO

**SALÃO DE JOGOS**  
**VENDAS LOCAÇÕES**  
**ASSISTÊNCIA TÉCNICA**



A MAIS COMPLETA  
LOCADORA DE GAMES



**PLAYSTATION**  
**SATURN JAGUAR**

**MEGA DRIVE**  
**NEO CD 32 X**  
**NEO GEO**

**SUPER NES**

RUA SERRA DO JAPI, 859  
TATUAPÉ - CEP 03109-000  
TEL/FAX 941-9957

# DICAS

ENTRADA

## Alien Trilogy

Senhas para  
vencer facilmente



**Ativação de fases** - Todos os códigos funcionam assim: entre com a senha indicada, clique em Accept e a mensagem Cheats Activated (dicas ativadas) vai aparecer na tela confirmando a dica. Então clique em Quit e comece um novo jogo. Você pode usar todos os códigos ao mesmo tempo para conseguir tudo de uma vez só.

**Tela de seleção** - FISHINGFORGVNS  
**Modo livre** - FILLMYPOCKITS  
**Modo livre** - FVNYKGI1BBON



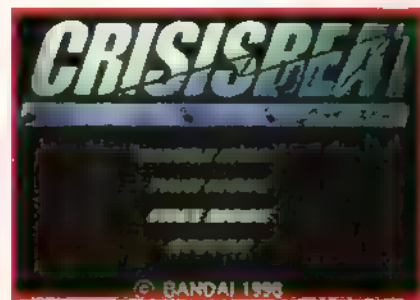
**Seleção de fases** - Entre com a senha FLYTOxx. No lugar das letras "xx", coloque qualquer número de 00 a 34 para escolher a fase.

PLAYSTATION

## Crisisbeat

Aumente a dificuldade e  
jogue no modo livre

**Dificuldade Expert** - Para habilitar este nível, termine o jogo com qualquer dupla ou sozinho.



**Modo livre** - Para conseguir este modo você já deverá ter habilitado a dificuldade Expert. Termine o jogo mais uma vez, mas agora use a outra dupla ou um personagem diferente do usado na dica anterior. Vá para a tela de seleção e o Free Mode estará lá. Aqui você se livra do filme de fase e daquelas indicações chatas que mostram o caminho. Mas, em compensação, não dá para ver o final do jogo.

NINTENDO 64

## Rampage World Tour

Vá para a fase que quiser

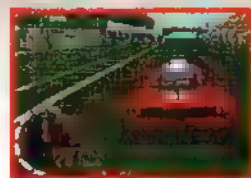


**Seleção de fases** - Na tela de seleção de personagens, segure L + C ↑ + C ↓ + C ← + C → até ouvir um som. Ainda

ENTRADA

## GT 24

Corra nas categorias  
Monster,  
Sunday  
e Real



**Novas opções** - Na tela em que aparece a palavra Press Start, faça a sequência A, C, A, C, A, B. Você ouvirá um som confirmando a dica. Agora entre em Options e procure em Classes pelas novas categorias Monster e Sunday. No Race Time procure por Real.

PLAYSTATION

## Enigma

Controle uma múmia

**Jogar com uma Múmia** - Na tela de seleção coloque o cursor sobre qualquer personagem, segure L1 + R1 + ↑ e aperte ▲ + ● para selecioná-lo. Quando você entrar no jogo estará controlando uma Múmia.

segurando os botões, aperte Start. Na tela em que aparece o nome da cidade a ser destruída, faça rapidamente no Direcional ↑, ↓, ← ou → para selecionar qualquer cidade. Mova rapidamente, pois se você parar de mover o cursor a cidade será selecionada automaticamente. Faça isso sempre que destruir uma cidade e aparecer a tela que indica o nome da próxima cidade.



# DICAS

## Game Shark (Action Replay)

### PLAYSTATION

#### Alundra

Livro da terra - 801dd6800001  
Livro do fogo - 801dd6900001  
Magia infinita - 801dd5c00004  
801dd5c20004  
Livro da água - 801dd6880001  
Livro do vento - 801dd6980001  
99 Chaves - 801dd6c40063  
Cajado de fogo - 801dd6100001  
Cajado de gelo - 801dd6080001  
Energia infinita - 801ac4ac0032  
801ac4b00032  
Espada Lendária - 801dd5f00001

#### A-Train

Dinheiro infinito - 800a62309400 ou  
800a62327735

#### Azure Dreams

Dinheiro infinito - 80012d5cffff ou  
80012d5e05ff

Energia infinita - 800834e0ffff  
Subir de nível rapidamente -  
800834d0ffff

#### Beyond the Beyond

Dinheiro infinito - 80103884ffff  
Energia infinita para:  
Annie - 80114a5c03e7  
Percy - 80114ae403e7  
Samson - 80114b6c03e7  
Tont - 80114c7c03e7

#### Breath of Fire 3

Ganhar nível rapidamente com:  
Rei - d0144c020000  
80144c0200f0

Ryu - d01449720000  
8014497200f0

Teepo - d0144b5e0000  
80144b5e00f0  
Nina - d0144a160000

80144a1600f0  
Momo - d0144ca60000  
80144ca600f0  
Peco - d0144d4a0000  
80144d4a00f0  
Garr - d0144aba0000  
80144aba00f0

#### Armored Core

Energia infinita - 80040fbe6d60 ou  
80039ca600ff

#### Brahma Force

Munição infinita - 800e0c7403e8  
Energia infinita - 800e0c6403e8 ou  
800e0c6603e8  
Laser com energia infinita -  
800e0d2a06b0  
Mísseis infinitos - 800e0c7803e8  
Tiro Mortar infinito - 800e0c7a03e8  
Tiro de rifle turbo - 800e0c9cffff  
Bombas infinitas - 800e0c7c03e8  
Arma MVI Mortar - 800e0ca8ffff

#### Hexen

Todas as chaves - 800e7da0ffff  
Todas as armas - 800e7db80001  
Armadura mais forte - 800e7c7e01e0  
Mana azul infinita - 800e7dc000c8  
Mana verde infinita - 800e7dc400c8

#### Powerslave

Todos os artefatos - 80084c00ffff  
Todas as chaves - 80084c02ffff  
Energia infinita - 80084bba00c8  
Mapa - 80084c0cffff

### SATURNO

Dark Legend  
Master Code - f6000914c305 ou  
b60028000000  
Energia infinita jogador 1 -  
1609fe2c0080

#### Legend of Oasis

Energia infinita - 16088da20fff  
Magia infinita - 16088da60fff

#### Powerslave

Todas as chaves - 1604a556ffff  
Todas as armas e artefatos -  
1608607effff

Combustível infinito para lança-  
chamas - 160860a200e0

Energia infinita - 1608608a00c8

Munição infinita para M-60 -  
1608609a001e

Munição infinita para pistola -  
16086096003c

#### WWF in Your House

Energia infinita para:  
Jogador 1 - 16030de00055 ou  
16030de20055  
Jogador 2 - 16030e020055

### NINTENDO 64

#### Missão: Impossível

Munição infinita para metralhadora  
Uzi - 800a8ea70063  
800a8ea50002

#### Munição infinita -

800a8ea70063	800a8ed70063
800a8eb70063	800a8ee70063
800a8ec70063	800a8ef70063

Energia infinita - 810862b2ffff

#### Top Gear Rally

Todos os carros - 803243cc00ff ou  
803243cd00ff  
Todas as pistas - 803243ce00ff  
803243cf00ff

#### WWF Warzone

Pontos infinitos no modo para criar jo-  
gador - 801362450000  
Habilitar outros lutadores -  
8113a4881000 | 8113a48c2000  
8113a48a07ff | 8113a48e3fff



## NINTENDO 64

### F-1 World Grand Prix

**Corra no Havai e ganhe os pilotos dourado e prateado**

**Novos pilotos e pista secreta** - Todas as dicas deste jogo devem ser feitas da mesma maneira. Entre em Exhibition Mode, depois em Drivers e escolha o piloto da equipe Williams que não tem foto e aperte A. Então clique em Edit Name e mude o segundo nome do corredor para uma das palavras que damos. Aperte Start, depois use o botão B para voltar à tela do título. Agora é só entrar novamente no game e conferir o efeito da dica que você escolheu. Os novos pilotos e a pista secreta aparecem nos modos Exhibition, Time Trial e 2 Players.

**Piloto de prata** - Usando CHROME o piloto de prata surge.



**Pista secreta** - Entre com a palavra VACATION e a pista do Havai ficará disponível logo após o circuito da Europa. É só procurar.

**Piloto de ouro** - Coloque PYRITE e habilite o piloto dourado. Aí é só selecioná-lo.

## PLAYSTATION

### N20: Nitrous Oxide

**Seleção de fases, nave secreta, vidas e munições infinitas**



**Nave secreta** - Entre em Options, clique em Enter Code e coloque a senha X X X ■ ▲ ● X ▲. Depois aperte ▲ para voltar ao menu principal e começar o jogo. A nave é a Speed Core. Repita esta operação em todas as dicas abaixo, mudando apenas a senha.

**Vidas infinitas** - ● X X ▲ ■ ▲ ■ ●  
**Modo Aquático** - ● X ■ ▲ ▲ ▲ ▲ ●  
**Seleção de fases** - ■ ● X ▲ ▲ X ● X  
 Depois que escolher sua nave você poderá selecionar qualquer fase do jogo.  
**Fases de bônus** - ■ ■ ■ ▲ ● ▲ ■ ■  
 Depois de cada fase você vai para um estágio de bônus.  
**Munição infinita** - ■ X ● ■ X ■ ● ■  
 Qualquer arma que você pegar durante o jogo terá tiros infinitos. Use ↑ para trocar de arma e ● para dispará-la.  
**Firewalls infinitos** - X X ■ X X X ▲ ▲  
 Assim que você conseguir o tiro Firewalls, ele ficará infinito. Use ■ para dispará-lo.  
**Cancelar todas as dicas** -  
 ■ ■ X ● ● ● ● ▲

## PLAYSTATION

### Image Fight/X-Multiply

**Supertiro, seleção de fases e mudança de música**

**Seleção de fases** - (Atenção: Image Fight e X Multiply são dois jogos diferentes no mesmo CD.) Na tela do menu principal de Image Fight, na qual aparecem as palavras Game Start e Option, segure R1 + R2 e aperte Start. Surge um menu com todas as fases do jogo. No X-Multiply faça a mesma coisa, mas aperte L1 + L2.  
**Mude a música** - Em Image Fight entre em Options e aperte L2 (3 vezes), depois aperte L2 novamente e troque de música. É só fazer o mesmo em X-Multiply, apertando L2 duas vezes.



**Supertiro** - Em Image Fight pause o jogo e faça a sequência ■, ●, ▲, X. Solte a pausa e você vai estar com poder máximo de fogo. Em X-Multiply faça o mesmo e aperte os botões X, ▲, ●, ■ para conseguir um efeito igual.



# SÓ QUEM É MUITO BOM DE BRAÇO DÁ A VOLTA AO MUNDO EM 64 BITS!

## Cruisin' WORLD

PARA ATÉ 4 JOGADORES SIMULTÂNEOS!  
COMPATÍVEL COM RUMBLE PAK!

2X R\$  
49,50

14 Pistas Mundiais

CRUISIN' WORLD É UM DESAFIO AUTOMOBILÍSTICO QUE LEVA OS JOGADORES A DIVERSAS PARTES DO MUNDO, COMO A TORRE EIFFEL, O KREMLIN E A GRANDE MURALHA DA CHINA. ALÉM DO GRANDE NÚMERO DE PISTAS, VEÍCULOS DE TODOS OS TIPOS E TANTINHOS FORAM INCORPORADOS AO GAME, COM O PROPÓSITO DE DIVERSIFICAÇÃO. EM CRUISIN' WORLD SEU CARRO PODE EXECUTAR MANOBRAS SUPER RADICAIS COMO ANDAR EM QUATRO RODAS E ATÉ DAR LOOPINGS.

### NINTENDO 64

NOVO preço



2X R\$ 195,50  
OU 10x DE R\$ 49,50

### F-ZERO X



2X R\$ 49,50

### F-1 WORLD GRAND PRIX



2X R\$ 49,50

### BOMBERMAN HERO



2X R\$ 49,50

### NASCAR 99



2X R\$ 49,50

### BAJO - KAZOOIE



2X R\$ 49,50

### GOLDEN EYE 007



2X R\$ 49,50

### ESPECIAIS DO MÊS

INTL SS SOCCER 64  
DIDDY KONG RACING  
SUPER MARIO 64

2X R\$ 34,50

## COMPRA AQUI TODOS OS GAMES DA NINTENDO SEM TIRAR O PÉ DE CASA

### SUPER NINTENDO

GRATIS 02 GAMES: KIRBY'S AVALANCHE E SUPER MARIO WORLD.

NOVO  
design



2X R\$ 117,00  
OU 10x DE R\$ 29,50

### FIFA 98 A CAMINHO DA COPA



R\$ 59,00

### DONKEY KONG COUNTRY 2



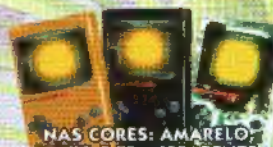
R\$ 49,00

### KIRBY SUPER STAR



R\$ 49,00

### GAME BOY COLORS

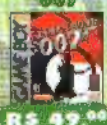


NAS CORES: AMARELO,  
PRETO E TRANSPARENTE.

2X R\$ 58,50

grátis: tetris

### JAMES BOND 007



R\$ 49,00

### DONKEY KONG LAND



R\$ 29,00

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE  
AGORA

(011) 7295-9666

E RECEBA  
EM SUA CASA

Nintendo  
@gradiente  
www.nintendo.com.br



DIRECTSHOPPING

COMPRA PELA INTERNET  
www.dshop.com



# Já pensou fazer duas coisas legais ao mesmo tempo?



Agora dá.

Novo Iogurte + Cereal Nestlé.  
Para você juntar o iogurte mais  
gostoso com os cereais mais  
nutritivos. Experimente.

**Novo!**



Iogurte + Cereal Nestlé. É só misturar e devorar.

